

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dinilai sebagai suatu hal yang mutlak yang harus dimiliki oleh seluruh anak Indonesia, karena mereka yang akan meneruskan perjuangan bangsa Indonesia kelak. Itulah asumsi secara umum terhadap program pendidikan suatu bangsa. Secara faktual pendidikan menggambarkan aktivitas kelompok orang seperti guru dan tenaga pendidikan lainnya melaksanakan pendidikan untuk orang-orang muda bekerja sama dengan orang-orang yang berkepentingan. Kemudian, secara perpektif adalah memberi petunjuk bahwa pendidikan adalah muatan, arahan, pilihan yang ditetapkan sebagai wahana pengembangan masa depan anak didik. Dalam perkembangan pendidikan berarti bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa (Hasbullah, 2017). Pada hakikatnya pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk mendidik peserta didik (Ihsana El Khuluqo, 2016). Dengan demikian mampu mengarahkan melalui interaksi peserta didik dengan sumber belajar lainnya. Dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan oleh peserta didik. Media pembelajaran difungsikan sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dari guru kepada siswa.

Media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran yaitu media grafis yaitu media komik. Dengan media peserta didik tidak terasa sedang belajar sambil bermain. Wujud media ini berupa media sederhana dengan kumpulan karakter kartun yang terangkum satu buku komik. Komik dapat mempengaruhi

peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu membaca. Media komik adalah salah satu media pembelajaran yang membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran serta dapat merangsang kegiatan belajar bahkan dan bahkan membawa pengaruh psikologis siswa. Komik juga dapat diartikan sebagai sebaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti, dan gambar-gambar yang ringkas, yang digunakan untuk memberikan keterangan singkat kepada pembaca tentang suatu masalah, Lubis, Bungana, dan Setiawan (2018). Komik dinilai efektif dan menarik karena di dalam komik menyajikan bermacam gambar tokoh dan karakter serta runtutan cerita yang memiliki tujuan. Seperti yang diungkapkan Daryanto (Ummah & Istianah, 2021) bahwa membaca komik memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat melatih kosa kata siswa, penyajian komik memiliki unsur cerita dan visual yang kuat dan membuat pembaca tertarik membaca cerita sampai selesai.

Penggunaan media komik jenis didaktis karena komik ini memiliki fungsi hiburan dan juga dimanfaatkan secara langsung untuk tujuan edukatif atau pendidik (Noviana 2019). Pengembangan komik didaktis diperlukan unsur-unsur dalam pengembangannya, sehingga dapat memenuhi syarat komik didaktis sebagai media pembelajaran. Maka dari itu, komik bersifat didaktis memiliki cara ampuh untuk menyampaikan berbagai gagasan kepada anak-anak dan publik yang buta huruf (Aini and Nuryatin 2019). Oleh karena itu dengan adanya buku komik menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau informasi kepada siswa. Selain itu akan memotivasi siswa agar semangat belajar karena didalam buku komik terdapat perpaduan cerita, ilustrasi, gambar, dan warna yang dapat

menjadi sarana rekreasi sekaligus edukasi siswa. Penggunaan media komik dapat dijadikan salah satu solusi untuk mengatasi pemahaman sekaligus kejenuhan siswa dalam menerima materi. Jadi komik dalam pemakaian yang sangat luas dengan ilustrasi berwarna dan dapat menarik semua siswa dari berbagai tingkat usia termasuk kelas rendah. Diharapkan peserta didik lebih semangat dalam belajar dengan media komik.

Komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca khususnya peserta didik (Daryanto, 2016). Dari penjelasan di atas, akan sangat tepat jika seorang pendidik melakukan pengembangan komik menjadi media pembelajaran. Komik juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik untuk dapat diperhatikan peserta didik, karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media grafis lainnya. Selain media komik dapat memanfaatkan suatu alur cerita bergambar, menarik dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur-unsur humor yang tinggi, karena media komik dapat dibaca kembali ketika peserta didik mengulangi memahami materi yang tertuang didalam media komik tersebut (Dewi 2016). Media pembelajaran dengan menggunakan komik pada materi kearifan lokal kebudayaan daerah Malang raya sangat cocok.

Kearifan lokal bermula pada sebuah pola pikir masyarakat yang luhur lalu dianggap sebagai pegangan hidup rakyat. Pegangan adapun kearifan lokal tersebut dilandasi melalui rasa ketentraman serta kedamaian pada rakyat. Nilai kearfian lokal tersebut diwujudkan berupa aturan-aturan yang saat ini melekat

di masyarakat bagi aktivitas bersama-sama. Dalam prosedur penetapan aturan-aturan kearifan lokal yang mengarahkan dalam bentuk tingkah laku masyarakat yang baik. Hal ini ditandai dengan nilai-nilai kehidupan yang ramah, orang-orang yang memegang sopan santun dan tata krama, serta masyarakat yang cinta damai. Peninggalan budaya di Indonesia beraneka ragam, baik dalam wujud sesuatu yang kompleks. Peninggalan budaya tersebut diantaranya aktivitas manusia, tradisi maupun sebagai wujud benda. (Budi Setyaningrum 2018)

Menjelaskan budaya lokal yang ada masyarakat biasanya lahir dari dorongan spritual dan ritus-ritus lokal, yang secara rohani dan material sangatlah penting bagi kehidupan sosial masyarakat desa. Tingkah laku kearifan lokal tersebut membentuk perilaku yang searah beserta adab dan adat yang dianggap benar bagi masyarakat yang melakukan aktivitas (Purawinangun 2019).

Berdasarkan kutipan (Purawinangun 2019) dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal merupakan perilaku positif manusia dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitar yang bersumber dari nilai agama, adat istiadat, dan budaya setempat. Budaya lokal yang hidup di tengah masyarakat biasanya lahir dari dorongan spritual masyarakat dan situs-situs lokal yang secara rohani dan material sangat penting bagi kehidupan sosial suatu lingkungan masyarakat desa. Budaya lokal memiliki hubungan yang sangat erat dengan masyarakat di suatu lingkungan dengan seluruh kondisi alam di lingkungan tersebut, termasuk di kota-kota yang memiliki predikat Urban, Metropolitan, maupun Cosmopolitan (Budi Setyaningrum 2018).

Salah satu produk seni pertunjukan Indonesia ialah bantengan. Seni tradisional bantengan adalah seni pertunjukan budaya tradisi yang

menggabungkan seni pencak silat unsur sendra tari, olah kanuragan, musik, dan syair atau mantra yang sangat kental dan berbasis magis. Pemain Bantengan akan semakin menarik apabila telah masuki tahap “trans” yaitu tahapan pemain yang memegang kepala Bantengan kesurupan arwah leluhur Bantengan (Dhanyangan) (Hardjono WS, 2014). Seni tradisional bantengan pada mulanya hanya hiburan bagi komunitas pemain pencak silat, dan tujuannya untuk menghibur masyarakat. Pada mulanya, kesenian bantengan ini terlahir dari komunitas pencak silat. Dan sekarang kesenian tersebut sudah berdiri sendiri sebagai salah satu aktifitas dan kebiasaan masyarakat tertentu. Seni tradisional bantengan sudah menyebar di Indonesia, khususnya Jawa Timur di daerah urban. Salah satunya di Desa Dadaprejo Kota Batu.

Pelestarian budaya harus dimulai sejak dini atau sekolah dasar. Pelestarian merupakan suatu aktivitas yang penyelenggaraan kegiatan melindungi, mempertahankan, menjaga, memelihara, membina dan mengembangkan (Triwardani and Rochayanti 2014). Pelestarian terhadap kebudayaan yang ada digunakan agar kebudayaan tidak punah dan kebudayaan merupakan tanggung jawab bersama warga Indonesia (Pane, 2017). Dengan demikian pelestarian budaya lokal sangatlah penting, oleh karena itu diperlukan upaya pelestarian atau pemeliharaan untuk waktu yang sangat lama maka perlu dikembangkan pelestarian sebagai upaya yang berkelanjutan (sustainable) (Karmadi 2007). Mengembangkan produk yang mungkin bisa menjadi upaya memelihara budaya yang ada. Untuk memikat minat anak sekolah dasar dalam memberikan pemahaman terhadap kearifan lokal. Perlunya suatu produk yang menarik seperti media komik berbasis kearifan lokal.

Hasil dari interaksi dan studi serta observasi pada Guru Pamong Kelas VI dan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Dadaprejo kota Batu, minat akan budaya Bantengan siswa sangatlah tinggi serta kurangnya media pembelajaran pada Kelas IV. Berdasarkan dari penjelasan di atas, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media komik berbasis kearifan lokal bantengan untuk anak sekolah dasar. Dengan adanya permasalahan kurangnya pemahaman siswa dan upaya untuk memelihara budaya lokal serta antusiasme guru pada pembuatan Media Pembelajaran. Maka keinginan untuk merancang dan mengembangkan produk sebuah komik yang berbasis kearifan lokal Malang Bantengan atau Dhanyangan.

Dengan uraian permasalahan di atas bermaksud mengembangkan sebuah komik yang berbasis kearifan lokal dengan berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Malang untuk Kelas IV SD Negeri Dadaprejo 1”. Dengan adanya media ini diharapkan dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar lebih baik serta membantu peserta didik untuk mengembangkan ketrampilan dan membangun pengetahuannya sendiri. Diharapkan komik ini juga bermanfaat untuk guru, peserta didik dan sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran kearifan lokal Malang di SD Negeri Dadaprejo 1 kelas IV?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian dan pengembangan yaitu: Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran kearifan lokal Malang di SD Negeri Dadaprejo 1 kelas IV

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk menghasilkan produk yang menarik bagi peserta didik, dengan ini peneliti merancang media komik berbasis kearifan lokal Malang. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan media komik kearifan lokal Malang adalah sebagai berikut :

1. Kontruk (Tampilan)
 - a. Produk komik berukuran kertas A4.
 - b. Komik dibuat Full Color dengan menggunakan font comic Sans Ms.
 - c. Bahan untuk mencetak media komik adalah kertas art paper 260 gsm
 - d. Berisi 10-15 halaman
2. Konten
 - a. Media komik yang digunakan, yaitu tentang kearifan lokal Malang Bantengan (Dhanyangan).
 - b. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh yang diangkat dari beberapa siswa SD Negeri Dadaprejo 1 Kota Batu, cerita komik, nilai moral yang terdapat dalam cerita dan biodata penulis.
 - c. Komik berisi materi tema budaya lokal Malang yang berupa Bantengan (Dhanyangan) yang di dalamnya bercampur dengan Silat dan Tari Topeng.

E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan produk ini sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Malang untuk kelas IV dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi, dan dapat membantu guru untuk menjelaskan kearifan lokal Malang.

2. Bagi Sekolah

Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Malang dapat membantu lembaga pendidikan sekolah dasar dalam mengenalkan budaya yang terdapat di Kota Malang. Dan juga bisa menjadikan media pembelajaran untuk pembelajaran di sekolah dasar.

3. Bagi Siswa

Pengembangan media komik dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman pada peserta didik. Dan media komik berbasis kearifan lokal Malang ini bisa memberikan pengetahuan akan kebudayaan yang ada di Malang.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Pengembangan komik pembelajaran ini memiliki asumsi dan keterbatasan sebagai berikut:

1. Asumsi

Pengembangan komik berbasis kearifan lokal Malang berasumsikan sebagai berikut:

- a. Belum adanya media komik yang berbasis kearifan lokal Malang untuk sekolah dasar.

- b. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk Kegiatan Belajar berlangsung.
- c. Media pembelajaran bisa digunakan sarana pelestarian budaya lokal.

2. Keterbatasan

Pengembangan media komik berbasis kearifan lokal Malang memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a. Hanya bisa digunakan untuk SD/MI.
- b. Hanya digunakan di kelas IV saja.
- c. Kurang efektif jika digunakan kepada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau grafis.

G. Definisi Operasional/ Penjelasan Istilah

Dalam penelitian ini akan menjelaskan istilah-istilah kata kunci pada judul tersebut, untuk memberikan gambaran jelas dalam pengembangan media tersebut antara lain:

1. Pengembangan adalah proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan lebih mutakhir.
2. Media Pembelajaran Adalah wadah atau alat sebagai pesam yang berisikan materi yang memiliki tujuan untuk memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis dalam mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan panca indera, yang diharapkan menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar
3. Komik adalah media yang dapat mengomunikasikan kebenaran-kebenaran dan pemikiran-pemikiran secara nyata serta berpengaruh melalui

perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan.

4. Kearifan lokal merupakan perilaku positif manusia dalam berhubungan dengan alam dan lingkungan sekitar yang bersumber dari nilai agama, adat istiadat, dan budaya setempat. Budaya lokal yang hidup di tengah masyarakat biasanya lahir dari dorongan spritual masyarakat dan situs-situs lokal yang secara rohani dan material sangat penting bagi kehidupan sosial suatu lingkungan masyarakat desa.

