

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi saat ini, sangat menuntut adanya sumber daya manusia yang unggul. Salah satu upaya dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul adalah dengan pendidikan, yaitu melalui proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang juga berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Proses pembelajaran terjadi sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan peserta didik untuk menuju tujuan yang lebih baik. (Prasetyo, 2017). Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar (Rustaman, 2001:461). Guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal.

Anak bangsa yang belum mendapatkan pendidikan layak mengakibatkan kemampuan literasinya rendah. Melalui kemampuan literasi, seseorang tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja, namun juga dapat menggunakan pengetahuan dan pengalamannya sebagai acuan di masa depan. Sebagaimana kita ketahui bahwa pendidikan sangat penting untuk manusia dan negara. (UU RI No. 20, 2003) menyatakan, Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan hal utama dan terpenting yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Pendidikan dan kurikulum sangat erat kaitannya, kurikulum merdeka ini merupakan kurikulum yang lebih ringkas, sederhana, dan fleksibel untuk bisa mendukung *learning loss recovery* akibat pandemi Covid-19.

Kurikulum merdeka ini membawa paradigma baru dalam dunia pendidikan. Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan kesempatan bagi para siswa

untuk mengembangkan serta menunjukkan bakatnya, siswa juga dituntut untuk memiliki keterampilan untuk memanfaatkan teknologi, di mana pada kurikulum sebelumnya, pembelajaran cenderung monoton dan merujuk ke satu arah saja (Albar et al, 2022)

Salah satu hal yang menjadi pembeda antara kurikulum merdeka dengan kurikulum sebelumnya ialah dengan adanya P5 (Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila). Berdasarkan Permendikbudristek No. 56/M/2022 Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila merupakan kegiatan kokurikuler berbasis proyek sehingga dapat melatih siswa untuk lebih kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Profil pelajar pancasila hadir dalam upaya menangani permasalahan yang berkaitan dengan karakter peserta didik ke arah yang lebih baik dimana isinya mengandung sejumlah karakter dan kompetensi yang diharapkan untuk dapat diraih peserta didik agar menjadi pribadi yang unggul.

Dengan penguatan literasi mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang unggul. Membudayakan literasi menjadi langkah paling penting untuk pengembangan kemampuan dan wawasan pada peserta didik. Sedangkan budaya membaca di Indonesia menduduki peringkat paling rendah dari tujuh negara yang termasuk anggota ASEAN Rahayu, (2017) Hal tersebut melahirkan tantangan dalam mengupayakan budaya literasi masyarakat yang dapat dimulai dari jenjang sekolah dasar, terutama di era digital seperti sekarang ini. Indonesia memiliki beragam suku bangsa, bahasa, budaya, adat dan kebiasaan, bahkan agama dan kepercayaan yang berbeda-beda. Perlu adanya pemahaman keberagaman budaya menjadi tanggung jawab warga negara sebagai bagian dari suatu bangsa (Laksono dkk., 2018).

Pelajar perlu menguasai literasi budaya terutama pada abad ke-21 ini, sebab literasi budaya merupakan menjadi fondasi utama dalam membina kebhinekaan global pada peserta didik sesuai dengan profil pelajar pancasila karena literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Menurut (Iman, 2022) penguasaan enam literasi dasar sebagai berikut: (1) Literasi baca tulis, membaca dan menulis merupakan mata pelajaran pertama yang diketahui dalam sejarah peradaban

manusia. Keduanya tergolong literasi fungsional dan banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. (2) Literasi Numerasi, literasi numerasi adalah pengetahuan dalam mengaplikasikan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari. (3) Literasi Sains, *National Research Council* (2012) menyatakan bahwa rangkaian kompetensi ilmiah yang dibutuhkan pada literasi sains mencerminkan pandangan bahwa sains adalah ansambel dari praktik sosial dan epistemik yang umum pada semua ilmu pengetahuan, yang membingkai semua kompetensi sebagai tindakan. (4) Literasi Finansial, literasi keuangan mengacu pada pengetahuan dan keterampilan menerapkan pemahaman konsep dan risiko dalam konteks keuangan. (5) Literasi Digital, menurut Paul Gilster (1997), literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. Bawden (2001) menawarkan pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi. (6) Literasi budaya dan kewarganegaraan, literasi budaya adalah kemampuan memahami dan menyikapi kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Sedangkan literasi kewarganegaraan adalah kemampuan memahami hak dan kewajiban warga negara. Peneliti mengambil literasi budaya dan kewarganegaraan yang sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas lima fase B yaitu, peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal di era globalisasi.

Globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, seperti hilangnya budaya asli daerah atau suatu negara (Wulan & Affandi, 2016). Menurut (Kartikawati et al., 2019) globalisasi menjadi sebuah fenomena yang tak terelakkan, globalisasi berpengaruh buruk pada pudarnya eksistensi budaya-budaya lokal. Oleh karena itu, budaya-budaya lokal di Indonesia harus dilestarikan agar tidak punah dalam perkembangan zaman. Perubahan kebudayaan yang terjadi dapat merugikan manusia jika perubahan ini bersifat *regress* (kemunduran) sebagai

contoh, peserta didik tidak mengetahui bahwa kota kudu memiliki batik khas daerahnya akibat revolusi yang berlangsung secara cepat dan diluar kendali.

Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan peneliti di SD 2 Tenggeles, diperoleh fakta bahwa bahan ajar yang digunakan biasanya berupa buku cetak yang disediakan pihak sekolah atau buku cetak dalam bentuk fotokopi. Hal ini menyebabkan kurangnya semangat dan rendahnya keterlibatan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Keadaan ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri karena tidak dibekali fasilitas atau sumber belajar yang mendukung. Atas dasar itu diperlukannya materi literasi yang mampu menunjang peserta didik dalam aktivitas proses pembelajaran supaya dapat meningkatkan antusiasme maupun keterampilan literasi peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran diperlukan sebagai sarana penunjang untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif dan efisien akan tetapi guru justru kurang memperhatikan pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran mempunyai kedudukan yang sangat penting untuk mencapai tujuan belajar. Kemudian tingkat literasi pada peserta didik kelas 5 yang sangat rendah, dan bahkan ada salah satu anak yang masih belum bisa membaca dengan baik. Rendahnya minat baca ini tentunya berdampak pada proses pembelajaran. Peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dilihat saat proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas peserta didik cenderung diam dalam mendengarkan penjelasan dari guru dan peserta didik belum memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

Guru juga belum mengaitkan kearifan lokal daerah setempat di dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang mengetahui kearifan lokal yang ada di daerahnya, dengan mengaitkan kearifan lokal dalam pembelajaran diharapkan dapat menumbuhkan sikap saling menghargai antar teman yang berbeda budaya, suku, ras, maupun agama serta dapat menghargai perbedaan pendapat sehingga nantinya pendidikan karakter dapat sejalan sejajar dengan pendidikan karakter berbasis kearifan lokal.

Kearifan lokal merupakan segala bentuk kebijaksanaan yang dilandasi oleh nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga

keberlangsungannya secara turun-temurun oleh masyarakat dalam wilayah tertentu atau lingkungan yang menjadi tempat tinggalnya (Njatrijani, 2018). Literasi budaya sangat berperan penting dalam peningkatan pendidikan karakter peserta didik dalam menghadapi arus budaya global di era digital ini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengusulkan alternatif media pembelajaran yang dapat membantu guru dan peserta didik dalam mengoptimalkan penyampaian materi dan meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan komik. Komik merupakan suatu seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu jalan cerita (Riwanto, 2019). Dengan perkembangan teknologi saat ini menurut (Maghfiroh & Wachidah, 2023) pengembangan media komik dapat diintegrasikan melalui teknologi digital, karena komik digital dapat diakses peserta didik dimanapun dan kapanpun berbeda dengan bentuk hardfile. Penggunaan komik digital dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, hal ini disebabkan karena komik digital memuat materi dalam bentuk gambar dan audio yang bisa dinarasikan ke dalam multimedia (Dewi, 2019). Media pembelajaran dirancang sebagai sarana yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, berupa alat yang mampu menyajikan informasi dan merangsang imajinasi peserta didik dalam kegiatan literasi, alat tersebut berupa media grafis yang menarik yaitu dengan penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal batik kudu. Batik merupakan salah satu kerajinan yang memiliki nilai seni yang tinggi dan telah menjadi budaya yang beragam di Indonesia, khususnya di Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah. Batik Kudus memiliki corak dan desain yang sangat beragam yang menonjolkan budaya daerah sekitarnya.

Secara historis, Batik Kudus memiliki corak yang mengunggulkan batik pesisir, batik Kudus yang dibuat oleh pengrajin etnis Cina dikenal dengan batik nyonya atau batik saudagaran, mempunyai ciri khas kehalusan dan kerumitannya. Kebanyakan dipakai oleh kalangan menengah ke atas. Motif dan corak ke arah perpaduan antara batik pesisir dan Mataraman. Sedangkan batik Kudus yang dibuat oleh pengrajin asli Kudus dipengaruhi oleh budaya sekitar dan coraknya juga dipengaruhi oleh batik pesisiran. Motif yang dihasilkan oleh pengrajin batik Kudus,

misalnya burung merak, motif batik yang bernafaskan Islam, motif kapal kandas, motif pakis haji, motif legenda bulusan, motif tembakau cengkeh yang terinspirasi oleh kota Kudus yang terkenal dengan rokok kreteknya dan banyak sekali motif lain yang semuanya berkaitan dengan budaya sekitar. Pemilihan media pembelajaran peneliti sesuaikan dengan materi IPAS yang diajarkan yaitu pada bab 7 daerahku kebanggaanku, disini peneliti mengambil budaya batik dari kota kudus. Adapun tokoh komik akan memakai beberapa baju ataupun rok yang berasal dari kudus dan mengenalkannya ke masyarakat.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa komik digital memiliki nilai validitas yang sangat baik, sehingga layak digunakan untuk pembelajaran siswa sekolah dasar (Ayu et al., 2021). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar (Salahudin et al., 2020). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa media komik digital dalam kegiatan proses pembelajaran secara daring menunjukan bahwa komik digital layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran daring (Wahid et al., 2021). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media komik digital merupakan media yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran karena membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman materi. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara khusus membahas mengenai media komik digital berbasis kearifan lokal Batik Kudus. Adapun penelitian ini difokuskan pada media berbasis teknologi dan kearifan lokal dengan tujuan untuk mendeskripsikan pengaruh media komik digital batik Kudus terhadap literasi budaya dan mendeskripsikan peningkatan literasi budaya peserta didik dengan penerapan media komik digital batik Kudus. Sehingga peneliti menarik judul “Keefektifan Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Batik Kudus Terhadap Literasi Budaya Peserta Didik Kelas 5 SD 2 Tengeles”

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana perbedaan rata-rata literasi budaya peserta didik kelas 5 sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal batik kudu?
2. Bagaimana keefektifan media komik digital berbasis kearifan lokal batik kudu dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik kelas 5?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis perbedaan rata-rata literasi budaya peserta didik kelas 5 dengan penggunaan media komik digital berbasis kearifan lokal batik kudu.
2. Mengukur keefektifan media komik digital berbasis kearifan lokal batik kudu dalam meningkatkan literasi budaya peserta didik kelas 5.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teori, hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan mengenai peningkatan literasi budaya peserta didik dengan menggunakan media komik digital berbasis kearifan lokal batik kudu khususnya pada muatan pelajaran IPAS sehingga dapat digunakan sebagai rujukan dalam melakukan penelitian selanjutnya dengan variabel yang sama secara lebih mendalam dan komprehensif.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diperoleh dari hasil penelitian ini antara lain:

a. Bagi sekolah

Menambah pengetahuan mengenai peningkatan literasi budaya dengan bantuan media komik digital berbasis kearifan lokal batik kudu dan mampu menambah informasi tentang media pembelajaran yang inovatif serta meningkatkan pembelajaran peserta didik dalam berprestasi di sekolah.

b. Bagi guru

Memberikan pengetahuan tentang pentingnya keterampilan mengajar dalam proses pembelajaran guna meningkatkan literasi budaya peserta didik melalui media komik digital.

c. Bagi peserta didik

1. Meningkatkan literasi budaya peserta didik.
2. Membantu peserta didik dalam memahami kearifan lokal di daerahnya.

d. Bagi peneliti

Memberi bekal peneliti sebagai calon guru untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi serta dapat memasukkan kearifan lokal kedalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Media Komik Digital

Komik adalah gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon dari pembaca. Komik berbentuk rangkaian gambar-gambar sedangkan di masing-masing kotak terdapat sebuah rangkaian cerita, dan gambar-gambar tersebut dilengkapi dengan balon ucapan (*speech balloons*). Adapun pembuatan komik digital ini peneliti menggunakan aplikasi canva sedangkan untuk karakter dalam komik peneliti menggunakan aplikasi zepeto.

1.5.2 Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah nilai-nilai yang dianggap baik sehingga diikuti dan dilaksanakan oleh masyarakat. Kearifan lokal menjadi ciri khas dan identitas bagi setiap daerah, seperti halnya batik Kudus yang memiliki corak yang khas sesuai dengan identitas kota Kudus.

1.5.3 Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan Indonesia sebagai identitas bangsa. Literasi budaya merupakan kemampuan individu dan masyarakat dalam bersikap terhadap lingkungan sosialnya sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa

1.5.4 Muatan Pelajaran IPAS

Penelitian ini berfokus pada bab 7 Daerahku Kebangganku kelas 5 pada muatan pelajaran IPAS. Materi yang diambil adalah kearifan lokal daerah kudus dengan mengaitkan batik kudus.

