

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan revolusi industri 4.0 telah mempermudah manusia dalam menjalankan aktivitas pekerjaannya. Saat ini, sebagian besar kegiatan memanfaatkan teknologi, matematika, sains, internet, serta pendekatan pembelajaran humanis. Revolusi Industri 4.0 merupakan perpaduan antara domain digital, fisik, dan biologis yang berbasis pada *Cyber Physical System*. Perkembangan teknologi digital di era ini telah membawa perubahan signifikan dan berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan (Khotimah, 2021).

Pendidikan adalah sebuah proses akademik yang bertujuan untuk meningkatkan aspek sosial, budaya, moral, dan agama pada peserta didik. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam mempersiapkan mereka agar siap menghadapi berbagai tantangan serta pengalaman dalam kehidupan nyata. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan dalam masyarakat, pemahaman tentang cara belajar anak, serta kemajuan dalam media komunikasi dan informasi memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Berbagai tantangan tersebut menjadi dasar perlunya pendekatan berbasis teknologi dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran (Afriana et al., 2022).

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berlangsung sepanjang hayat (Purna et al., 2023). Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dicapai dengan membangun komunikasi yang efektif antar

berbagai komponen pembelajaran. inovatif dalam membangkitkan minat belajar peserta didik agar lebih bersemangat. Namun, penerapannya masih tergolong minim. Padahal, terdapat berbagai metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar.

Abad ke-21 terus mengalami perkembangan yang pesat. Kemajuan teknologi juga semakin maju dengan sangat cepat (Purna, et al., 2023). Dimana era digital adalah sebuah era yang mana informasi begitu cepat dan mudahnya untuk didapatkan serta dipublikasikan lewat teknologi digital. Era digital dimaknai sebagaimana perkembangan suatu sistem yang evolusioner yakni perputaran berupa pengetahuan bukan hanya tinggi namun juga semakin di luar kendali manusia yang menjadikan hidup dimasa kini semakin sulit untuk dikelola. Implikasi sosial dari era digital sangat besar dan akan meningkat karena fungsi teknologi menjadi lebih berbasis pengetahuan. Seiring berjalannya waktu era digital ini pun berdampak terhadap dunia pendidikan. Kemajuan teknologi di era digital membuat manusia memiliki peluang untuk mengoptimalkan fungsi otaknya. Dalam merealisasikan fungsi otak manusia ini dapat terealisasikan melalui bidang pendidikan. Pendidikan adalah bagian penting dalam perubahan di era digital saat ini. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan oleh dunia pendidikan sebagai sebuah sarana maupun prasarana yang nantinya membantu meningkatkan kualitas pendidikan (Khotimah, 2021)

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang bersifat instruksional atau memiliki tujuan pendidikan. Penggunaan media yang sesuai dapat membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Media yang tepat dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan

menyenangkan, serta membantu mengurangi kesalahan pemahaman dan memperjelas materi yang disampaikan (Nafala, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Sosiologi, Ibu Dina Nasyra Monalisa, S.Sos., M.Pd., selaku guru Sosiologi yang mengampu kelas X di SMAN 2 Bangkalan, diketahui bahwa sekolah tersebut saat ini telah menerapkan kurikulum Deep Learning atau yang dikenal sebagai kurikulum mendalam. Dalam pembelajaran Sosiologi, siswa dituntut untuk lebih kreatif dan aktif dalam proses belajar. Sekolah SMAN 2 Bangkalan, media pembelajaran yang digunakan masih keterbatasan pada PowerPoint, video youtube dan bahan ajar saat ini masih panduan pada modul ajar karena sekolah tidak menyediakan buku paket dan juga LKS. Selain itu, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang tersedia di sekolah masih sangat terbatas, sehingga belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Sosiologi. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran cenderung kurang menarik dan belum sepenuhnya mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Kondisi ini juga didukung oleh data hasil evaluasi pembelajaran pada materi Nilai Sosial di kelas X-10 SMAN 2 Bangkalan. Berdasarkan data yang diperoleh dari guru mata pelajaran Sosiologi, dari total 36 siswa terdapat 20 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 16 siswa telah mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Nilai Sosial, sehingga tingkat ketuntasan belajar yang dicapai belum optimal. Hasil evaluasi ini mengindikasikan bahwa siswa masih memerlukan dukungan dalam memahami materi secara lebih

mendalam. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mudah diakses, menarik, dan serta praktis sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital. Media pembelajaran yang memadukan unsur visual dan teknologi diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep materi dengan lebih mudah, meningkatkan minat serta motivasi belajar, dan pada akhirnya mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada materi Nilai Sosial.

Media Pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa salah satunya yaitu komik. Komik juga sebagai media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang efektif dalam membantu siswa memahami materi, bahkan dapat berperan sebagai pengganti peran guru dalam proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Komik adalah salah satu media yang efektif untuk menggambarkan situasi kehidupan sehari-hari secara jelas, karena memanfaatkan unsur visual, gaya bahasa, serta simbol-simbol yang mampu menarik perhatian siswa. Komik edukatif memiliki peran penting dalam proses pembelajaran Sosiologi, karena mampu menyajikan kombinasi antara teks dan gambar, sehingga materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Nurhakim et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi, bentuk komik kini tidak hanya hadir dalam versi cetak, tetapi juga telah bertransformasi, Penggunaan media *E-Comic* (*Electronic Comic*) dapat menjadi solusi yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar sekaligus menciptakan suasana yang lebih interaktif bagi siswa (Afriana et al., 2022). Oleh karena itu, dalam pembelajaran diperlukan media pendukung yang dapat digunakan

secara mandiri oleh siswa dan memiliki tampilan menarik (Yusiana & Prasetya, 2022).

E-Comic merupakan komik dalam format digital yang merupakan versi elektronik dari komik cetak. Berbeda dengan komik konvensional yang terdiri dari lembaran kertas berisi teks dan gambar, *E-Comic* menghadirkan teks dan ilustrasi dalam bentuk digital. Penyajian teks dan gambar dalam *E-Comic* dirancang agar lebih mudah dipahami, sehingga mempermudah penyampaian materi atau informasi kepada pembaca. Pengembang *E-Comic* sebagai media pembelajaran akan menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran (Afriana et al., 2022).

Penggunaan *gadget* atau pada era sekarang telah memberikan dampak besar dan membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. *Smartphone* menawarkan beragam kemudahan, seperti efektivitas dalam mengakses informasi, efisiensi waktu, serta daya tarik visual yang membuatnya semakin diminati sebagai media pembelajaran (Khotimah et al., 2021). Dengan mempertimbangkan keunggulan tersebut, *E-Comic* dikembangkan sebagai media pembelajaran yang inovatif karena bentuknya yang praktis dan fleksibel sehingga dapat dibawa ke mana saja. Selain itu, siswa dapat mempelajari materi kapan pun dan di mana pun tanpa terikat ruang dan waktu, sehingga menjadikan *E-Comic* sebagai media yang relevan dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran di era digital (Afriana et al., 2022). Kemampuan *E-Comic* dalam menghadirkan visual yang menarik dan mudah dipahami membuatnya semakin sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang terbiasa belajar melalui media berbasis teknologi (Afriana et al., 2022).

Sejalan dengan hal tersebut, dari hasil wawancara guru juga menyatakan bahwa media *E-Comic* sangat membantu proses pembelajaran karena menghadirkan inovasi baru berbasis digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Menurut pendapat guru, *E-Comic* memiliki keunggulan dalam aspek kepraktisan dan fleksibilitas karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang dimiliki siswa. Selain memudahkan penyampaian materi, penggunaan *E-Comic* dirasa mampu meningkatkan minat belajar siswa karena materi disajikan dalam bentuk cerita dan ilustrasi yang menarik. Dengan demikian, *E-Comic* tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, mandiri, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Pembuatan media pembelajaran *E-Comic* menggunakan *software* CorelDRAW didasarkan pada kemampuannya sebagai aplikasi pengolah gambar yang serbaguna dan mampu mendukung kebutuhan visual tersebut. Meskipun CorelDRAW bukan aplikasi khusus pengolah kata, perangkat lunak ini sering dimanfaatkan untuk memodifikasi tampilan objek, termasuk teks, agar lebih menarik dan komunikatif. Berbagai fitur dari desain yang dimilikinya, CorelDRAW memungkinkan pengguna menciptakan efek visual yang estetik dan informatif, sehingga gambar maupun teks dalam *E-Comic* menjadi lebih menarik sebagai media pembelajaran. Dalam bidang perancangan busana, CorelDRAW juga memungkinkan eksplorasi kreatif untuk menemukan inovasi desain terbaru (Kristina et al., 2024). Selain itu, dalam proses pengembangan *E-Comic*, CorelDRAW berperan sebagai tahap awal dalam pembuatan desain visual sebelum

dilanjutkan ke tahap pengintegrasian menggunakan *software* Unity sebagai platform pendukung utama dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Unity 3D merupakan sebuah *game engine* yang bersifat *multiplatform* dan menawarkan kemudahan dalam proses pengembangan aplikasi interaktif, baik dalam format dua dimensi (2D) maupun tiga dimensi (3D). Meskipun secara fundamental dirancang untuk pengembangan permainan, fleksibilitas yang dimiliki Unity membuatnya dapat diimplementasikan untuk membangun aplikasi di luar lingkup permainan (*non-game*), seperti pada aplikasi simulasi untuk pelatihan pembuatan Surat Izin Mengemudi (SIM). Karakteristik *multiplatform* pada memungkinkan luaran aplikasi dapat diekspor ke beragam *platform*, mencakup PC (dalam format .exe), web, Android, hingga konsol permainan. Unity menyediakan versi gratis yang mendukung proses publikasi untuk platform PC dan web, sedangkan untuk platform lainnya memerlukan lisensi komersial atau khusus. Lebih lanjut, pengembangan Unity saat ini juga difokuskan untuk mendukung integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) (Habdi, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang ada, pengembangan media pembelajaran *E-Comic* (komik digital) dirasa mampu sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini terbukti dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurhakim et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan *E-Comic* dalam kegiatan pembelajaran terbukti sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa dan hasil belajar siswa pada tingkat SMA. Penelitian lainnya didukung oleh Afriana et al. (2022) yang memberikan hasil bahwa tampilan *E-Comic* yang bergambar dan memiliki alur cerita di dalamnya mampu meningkatkan antusias peserta didik untuk membacanya

hingga akhir sehingga media *E-Comic* ini memiliki dampak positif bagi motivasi dan antusiasme belajar peserta didik dalam pembelajaran

Berdasarkan paparan kondisi di atas, terdapat kesenjangan yang nyata antara tuntutan Kurikulum *Deep Learning* yang mengharuskan siswa kelas X-10 SMAN 2 Bangkalan untuk aktif dan berpikir mendalam, dengan realita keterbatasan media serta bahan ajar digital di sekolah yang memicu rendahnya ketuntasan belajar siswa pada materi Nilai Sosial. Sebagai jalan keluar dari kesenjangan tersebut, pengembangan media pembelajaran *E-Comic* (komik digital) hadir sebagai solusi inovatif yang menjembatani kebutuhan siswa di era digital akan media yang praktis, fleksibel, dan visual. Solusi ini diperkuat oleh bukti ilmiah dari penelitian Nurhakim et al. (2024) dan Afriana et al. (2022) yang menyatakan *E-Comic* mampu mendongkrak antusiasme serta motivasi membaca peserta didik hingga akhir pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi pengembangan media *E-Comic* dalam pembelajaran sosiologi diharapkan tidak hanya mampu mengatasi keterbatasan bahan ajar di SMAN 2 Bangkalan, tetapi juga menjadi instrumen efektif untuk mendongkrak motivasi dan ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Nilai Sosial.

E-Comic dapat diakses melalui perangkat android sehingga menjadi solusi praktis untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran digital di sekolah. Selain itu, *E-Comic* ini dibuat untuk membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan penggunaan *E-Comic*, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penyajian materi yang dikemas secara menarik, *E-Comic* juga dapat diintegrasikan dengan berbagai konteks budaya yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Salah satunya adalah pengenalan nilai-nilai kearifan lokal yang dapat

membantu siswa memahami materi melalui contoh-contoh yang ada di lingkungan sekitar mereka.

Salah satu bentuk kearifan lokal yang masih dilestarikan oleh masyarakat Madura adalah tradisi Rokat Tase'. Tradisi ini dipilih sebagai dasar pengembangan *E-Comic* karena mengandung berbagai nilai sosial yang relevan dengan materi Nilai Sosial dalam pembelajaran Sosiologi. Selain dekat dengan kehidupan peserta didik di Kabupaten Bangkalan, tradisi Rokat Tase' juga mencerminkan nilai gotong royong, solidaritas, kerja sama, kebersamaan, dan rasa syukur yang masih dijunjung tinggi oleh masyarakat Madura. Pemilihan tradisi Rokat Tase' dalam media pembelajaran juga bertujuan untuk membantu melestarikan budaya lokal Madura agar tetap dikenal dan diwariskan kepada generasi muda di tengah perkembangan teknologi dan arus globalisasi yang semakin pesat. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya mempelajari konsep nilai sosial secara teoritis, tetapi juga dapat memahami penerapannya melalui budaya yang mereka kenal dan temui dalam kehidupan sehari-hari serta menumbuhkan rasa bangga dan kepedulian terhadap budaya daerah sebagai bagian dari identitas masyarakat Madura (Njatrijani, 2018).

Kearifan lokal merupakan cara pandang, pengetahuan, serta berbagai strategi kehidupan yang digunakan masyarakat setempat dalam menghadapi berbagai persoalan dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Kearifan lokal mengandung nilai-nilai kebajikan yang diyakini, dipraktikkan, dan diwariskan secara turun-temurun oleh suatu kelompok masyarakat dalam wilayah tertentu. Secara etimologis, istilah kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri atas kata *wisdom* yang berarti kebijaksanaan dan *local* yang berarti setempat. Kearifan lokal juga sering disebut sebagai

pengetahuan lokal (*local knowledge*) maupun kecerdasan lokal (*local genius*) yang menjadi identitas suatu masyarakat (Njatrijani, 2018).

Salah satu bentuk kearifan lokal yang masih dilestarikan oleh masyarakat Madura adalah tradisi Rokat Tase'. Tradisi ini merupakan warisan budaya masyarakat pesisir yang dilaksanakan sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan atas hasil laut yang diperoleh serta sebagai harapan akan keselamatan dan keberkahan bagi para nelayan dalam menjalankan aktivitas melaut. Kata *Rokat* bermakna keselamatan atau tolak bala, sedangkan *Tase'* berarti laut. Oleh karena itu, Rokat Tase' dapat dimaknai sebagai upacara keselamatan laut atau sedekah laut yang menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat pesisir Madura (Fitria & Wicaksono, 2025)

Tradisi Rokat Tase' tidak hanya memiliki makna religius, tetapi juga mengandung nilai sosial dan budaya yang kuat. Pelaksanaannya melibatkan partisipasi seluruh lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga tokoh masyarakat. Rangkaian kegiatan yang dilakukan meliputi pengajian, pembuatan miniatur kapal, penghiasan perahu nelayan, arak-arakan budaya, hingga pelarungan sesaji ke laut. Salah satu prosesi utama dalam tradisi ini adalah menghanyutkan perahu kecil yang berisi berbagai makanan, seperti buah-buahan, jajanan tradisional, nasi tumpeng, air, serta berbagai hiasan ke tengah laut sebagai simbol rasa syukur masyarakat atas rezeki yang telah diberikan (Amin, 2022). Keterlibatan masyarakat dalam setiap tahapan kegiatan menunjukkan adanya nilai gotong royong, kerja sama, solidaritas, dan kebersamaan yang masih terjaga dalam kehidupan sosial masyarakat pesisir Madura.

Rokat Tase' juga merupakan bentuk proses penyampaian nilai dan pesan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Pemaknaan masyarakat terhadap tradisi ini telah membentuk sistem kepercayaan yang kuat, di mana masyarakat meyakini bahwa pelaksanaan Rokat Tase' dapat mendatangkan keselamatan, keberkahan, dan hasil tangkapan laut yang melimpah. Kepercayaan tersebut menjadikan tradisi ini tetap bertahan dan terus dilestarikan hingga saat ini sebagai bagian dari identitas budaya masyarakat pesisir Madura (Fitria & Wicaksono, 2025).

Berdasarkan hasil wawancara nelayan bapak vije yang beralamat di Desa Bancaran, Bangkalan. Rokat tase' yang di adakan di desa tersebut biasanya diselenggarakan pada bulan Agustus karena di bulan tersebut tangkapan ikan nelayan menurun dengan diadakan acara rokat tase' para nelayan berharap tangkapan ikan semakin meningkat. Acara ini biasanya dirancang atau dimeriahkan oleh para warga sekitar termasuk mulai dari anak-anak, dewasa maupun orang tua yang ikut serta merayakannya, di sisi lain tradisi ini memuat berbagai rentetan yaitu pengajian, penghiasan kapal-kapal oleh warga sekitar, serta pembuatan miniatur kapal yang biasa di bawa keliling desa sebelum di hanyutkan ke laut. Selain itu, acara di rokat tase' ini terdapat beberapa sesajen seperti jajanan, tumbeng, buah-buahan serta kepala sapi 2, Sebagai rasa syukur terhadap tangkapan ikan, di akhir tradisi warga sekitar keliling laut menggunakan perahu yang sudah di hias sebagai bentuk perayaan rokat tase'.

Nilai-nilai yang terkandung dalam tradisi Rokat Tase', seperti gotong royong, solidaritas, kerja sama, kebersamaan, dan rasa syukur, memiliki keterkaitan yang erat dengan materi Nilai Sosial dalam pembelajaran Sosiologi. Oleh karena itu,

pengintegrasian tradisi Rokat Tase' ke dalam media pembelajaran *E-Comic* dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu peserta didik memahami konsep nilai sosial melalui contoh nyata yang dekat dengan kehidupan dan budaya mereka. Selain meningkatkan pemahaman materi, penggunaan kearifan lokal dalam *E-Comic* juga dapat menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya menjaga dan melestarikan budaya daerah sebagai bagian dari identitas masyarakat Madura (Njatrijani, 2018).

Penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa penggunaan *E-Comic* sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa di berbagai mata pelajaran. Meskipun penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada mata pelajaran tertentu, prinsip dasar dari pengembangan *E-Comic* dapat diterapkan dalam mata pelajaran lain, termasuk pembelajaran Sosiologi (Dinata et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti membuat media pembelajaran berbasis *E-Comic*. Dengan judul “Pengembangan *E-Comic* Berbasis Kearifan Lokal Madura Rokat Tase' pada Materi Nilai Sosial SMAN 2 Bangkalan” menunjukkan bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan media yang dapat meningkatkan minat belajar. Hal ini disebabkan oleh peran penting media dalam mendukung efektivitas pembelajaran serta membantu peserta didik lebih memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *E-Comic* berbasis Kearifan Lokal Madura Rokat Tase' pada Materi Nilai Sosial Kelas X SMAN 2 Bangkalan ?
2. Bagaimana kelayakan produk berbasis Kearifan Lokal Madura Rokat Tase' pada Materi Nilai Sosial Kelas X SMAN 2 Bangkalan ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap *E-Comic* berbasis Kearifan Lokal Madura Rokat Tase' pada Materi Nilai Sosial Kelas X SMAN 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *E-Comic* berbasis Kearifan Lokal Tradisi Madura Rokat Tase' Materi Nilai Norma Sosial di SMA.
2. Untuk menguji kelayakan produk *E-Comic* berbasis Kearifan Lokal Tradisi Madura Rokat Tase' Materi Nilai Norma Sosial di SMA
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap *E-Comic* berbasis Kearifan Lokal Madura Rokat Tase' pada Materi Nilai Sosial Kelas X SMAN 2 Bangkalan.

1.4 Spesifik Produk yang diharapkan

Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa SMAN kelas X Mempelajari Materi Sosiologi. Produk media pembelajaran yang diharapkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa *E-Comic* sebagai bahan ajar pada mata pelajaran Sosiologi yang disajikan dalam bentuk Aplikasi.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini untuk platform *Android*.

3. Media pembelajaran *E-Comic* berbasis android ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Corel serta *software* pendukung Unity.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Berikut ini adalah beberapa batasan dalam pembelajaran dan pembuatan *E-Comic* pada Mata Pelajaran Sosiologi:

1. Media pembelajaran ini terbatas pada mata pelajaran Sosiologi dengan fokus pada materi Nilai Sosial dan Norma Sosial, sehingga pengembangan konten, ilustrasi, dan evaluasi hanya berorientasi pada konsep dan kompetensi dasar yang terkait dengan materi tersebut.
2. Media pembelajaran hanya dapat digunakan pada *platform Android* karena pengembangan aplikasi difokuskan pada sistem tersebut, sehingga pengujian dan implementasi tidak mencakup perangkat dengan sistem operasi lain.
3. Uji coba terdapat 3 tahapan yaitu, uji perorangan, uji kelompok kecil, uji kelompok besar.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Untuk Siswa
 - a. Menumbuhkan antusiasme siswa khususnya dalam mempelajari materi Nilai Sosial melalui media pembelajaran *E-Comic*.
 - b. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan inovatif dengan media pembelajaran *E-Comic*.
 - c. Meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya aspek kognitif (pengetahuan).
2. Untuk Guru
 - a. Sebagai media pembelajaran alternatif dalam mempermudah proses pembelajaran Sosiologi.

- b. Dapat memudahkan guru untuk penyampaian materi dan pemanfaatan teknologi.
- c. Guru memiliki lebih banyak pilihan dalam menggunakan berbagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi secara beragam.

3. Untuk Sekolah

- a. Menambah produk pengembangan bahan belajar berupa media pembelajaran *E-Comic*.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam Upaya pengembangan media pembelajaran di sekolah.
- c. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kualitas sekolah.

4. Untuk Peneliti

Bagi peneliti mendapatkan kesempatan langsung untuk menerapkan *E-Comic* sebagai media pembelajaran siswa, dan kelak jika menjadi pendidik dapat dijadikan sebagai referensi.

1.7 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan metode atau kegiatan penelitian yang dilakukan secara terencana, sistematis berdasarkan analisis masalah untuk mengembangkan inovasi baru berupa produk yang bermanfaat bagi masyarakat serta dapat diuji keefektifan dan kelayakannya secara teoritis (Waruwu, 2024).

2. *E-Comic*

E-Comic merupakan komik dalam format digital yang merupakan versi elektronik dari komik cetak. Berbeda dengan komik konvensional yang terdiri dari

lembaran kertas berisi teks dan gambar, *E-Comic* menghadirkan teks dan ilustrasi dalam bentuk digital (Amin, 2022).

3. Kearifan Lokal

Kearifan lokal merupakan cara pandang, pengetahuan, serta berbagai strategi hidup yang digunakan masyarakat setempat untuk menghadapi beragam persoalan dalam memenuhi kebutuhan mereka (Njatrijani, 2018).

4. Tradisi Madura Rokat Tase'

Rokat Tase' merupakan tradisi masyarakat Madura khususnya para nelayan dengan tujuan menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan atas limpahan rezeki berupa hasil laut yang diberikan. Tolak Balak atau menghindarkan diri dari kesialan juga menjadi alasan penyelenggaraan ritual Rokat Tase' (Fitria, 2025).

5. CorelDRAW

CorelDRAW adalah sebuah software yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Berfungsi sebagai perangkat lunak pengolah (edit) foto atau gambar dengan kualitas tinggi.

6. Unity

Unity 3D merupakan *game engine* yang digunakan untuk mengolah grafis, suara, input, dan berbagai elemen multimedia. Selain untuk pengembangan game, Unity 3D juga dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis interaktif. (Habdi, 2021).

7. Nilai sosial

Nilai sosial adalah sesuatu yang diyakini masyarakat sebagai hal yang berharga dan dijadikan acuan dalam bertingkah laku. Nilai ini membentuk cara pandang, kebiasaan, serta norma yang berlaku di lingkungan sosial.