

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah proses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir. Pendidikan membantu seseorang mampu memiliki bekal ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk masa depan. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menjelaskan bahwasanya pendidikan ialah upaya terencana serta penuh kesadaran untuk merealisasikan suasana serta proses pembelajaran agar siswa aktif melaksanakan pengembangan potensi diri untuk mempunyai kecerdasan, ahklak mulia, kepribadian, kecakapan, kekuatan spiritual dan pengendalian diri yang dibutuhkan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara (Priyatna, 2017). Proses pembelajaran yang efektif akan memberikan dampak positif pada prestasi belajar siswa. Dalam proses tersebut, diharapkan siswa mencapai hasil belajar yang baik, menunjukkan kreativitas, memiliki pendekatan yang sistematis, dan mampu berpikir logis (Kusumadewi et al., 2022). Mata pelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan tersebut yaitu mata pelajaran Matematika.

Matematika ialah ilmu yang mendasar bagi ilmu lainnya, hal ini menjadi peran penting pada penguasaan ilmu pengetahuan serta teknologi sebab mengandung pemikiran logis (Harahap, 2021). Pendidikan Matematika di sekolah harus ditingkatkan guna meningkatkan kecerdasan, kemampuan, disiplin, etika, dan moralitas siswa. Mengembangkan strategi pembelajaran Matematika merupakan salah satu teknik untuk meningkatkan pendidikan Matematika di sekolah. Metode

pembelajaran Matematika bisa diawali dengan pembuatan bahan ajar atau media pembelajaran.

Peran media dalam pendidikan adalah saluran informasi berupa bahan pelajaran, lingkungan, peristiwa, dan orang-orang yang dapat membantu pendidikan siswa (Aghni, 2018). Pada era berkembangnya teknologi, guru tidak menjadi satu-satunya sumber informasi untuk siswa, guru juga diharapkan agar melakukan pengembangan kegiatan belajar dan media pembelajaran sejalan dengan perkembangan teknologi informasi. Guru hendaknya mampu melakukan perencanaan kegiatan belajar, melakukan aktivitas belajar yang berkualitas serta melakukan evaluasi hasil belajar.

Media sangat cocok untuk mengkomunikasikan informasi dalam bentuk ringkasan yang ringkas, dapat dikatakan bahwa media adalah salah satu sumber informasi pendidikan kepada siswa. Ketersediaan media pembelajaran bisa memudahkan siswa saat menyimak pembelajaran. Pendidik harus mampu menghasilkan dan menggunakan media sebaik mungkin dengan metode yang tidak sulit dimengerti serta menarik.

Media pembelajaran berupa komik bisa dipakai dalam menjadikan kegiatan belajar Matematika jauh lebih diminati. Komik ialah suatu bentuk gambar kartun yang menggambarkan karakter dan mengisahkan sebuah cerita yang saling terkait dengan gambar-gambarnya, dengan tujuan memberikan hiburan bagi para pembaca (Setiaji et al., 2022). Peserta didik menganggap komik selaku hal yang menarik, menumbuhkan pemahaman serta ingatan peserta didik, dan pemakaian media komik amat disenangi peserta didik. Pemakaian media komik Matematika

menjadikan peserta didik secara tidak sadar diajak untuk belajar Matematika dari cerita komik yang bersangkutan. Komik efektif dipakai selaku media pembelajaran.

Penggunaan media komik digital dapat dimanfaatkan guna mengatasi kurangnya pemahaman dan minat peserta didik saat mengikuti proses kegiatan belajar. Media komik digital banyak dipakai dan menarik minat siswa supaya lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Komik digital ialah perubahan teknologi media komik yang berbentuk cetak atau buku menjadi komik digital dalam format elektronik. Media komik digital dapat dihubungkan dengan kearifan lokal. Kearifan lokal bersumber dari dalam masyarakat, ditransmisikan secara informal, dipegang secara kolektif oleh masyarakat tersebut, dilakukan pengembangan, dimodifikasi serta tertanam pada paradigma hidup masyarakat selaku metode dalam bertahan secara turun-temurun dan mudah diadaptasi (Sudiana et al., 2015).

Kearifan lokal merupakan warisan budaya yang dimiliki oleh tiap suku bangsa. Pengetahuan lokal yang bersumber dari suku dan bangsa bisa berwujud budaya di daerah yang bersangkutan, adaptasi dari praktik masyarakat ataupun adaptasi dari eksternal. Kemudian daripada itu, kearifan lokal bisa diturunkan dari nilai-nilai keagamaan, adat dan tradisi daerah (Noviana et al., 2016). Kearifan lokal bisa berwujud peraturan tidak tertulis yang menjadi pedoman hidup masyarakat sebuah daerah, seperti aturan perkawinan, tiap daerah memiliki aturan, tata krama, dan tata krama perkawinan yang berbeda dalam masyarakat dan aturan tentang keterkaitan manusia bersama alam, seperti larangan memancing ikan dari sungai yang terlarang. Kearifan lokal juga bisa berwujud adat istiadat, seperti peribahasa, kata-kata bijak, lembaga, rumah adat, tarian serta musik.

Kegiatan belajar berbasis kearifan lokal ialah kegiatan belajar yang menggabungkan kelebihan yang terdapat di sebuah daerah, seperti teknologi informasi dan komunikasi, bahasa, sumber daya manusia, seni dan budaya, ekonomi dan ekologi ke dalam kegiatan belajar di satuan pendidikan yang pada akhirnya menguntungkan perkembangan serta kompetensi. Mata pelajaran Matematika amat cocok untuk diasosiasikan bersama nilai-nilai kearifan lokal sebab dimaksudkan untuk menumbuhkan penguasaan konsep serta pemahaman Matematika siswa, serta menumbuhkan kesadaran dan pembentukan karakternya.

Pada kajian ini peneliti akan melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran dalam bentuk komik digital, khususnya media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan*. Media tersebut merupakan modifikasi budaya daerah Bali dalam bentuk komik digital yang bersumber dari kearifan lokal *jejaitan* untuk siswa kelas IV pada materi Mengidentifikasi Sudut di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 5 Batungsel. *Jejaitan* atau *reringgitan* ialah sebuah simbolis dari suatu peradaban Hindu di Provinsi Bali. Banyak laki-laki yang dapat menyebutkan serta membahasakan *bebantenan* akan tetapi sama sekali tidak pernah tahu bagaimana sulitnya dalam mempraktekkannya. Perempuan dan laki-laki harus tahu *jejaitan* akan tetapi masih banyak yang belum dapat membuat serta mempraktikkan *bebantenan* yang sederhana (Bukian & Sujana, 2022). *Jejaitan* dapat dikembangkan dalam sebuah media pembelajaran agar dapat menambah pemahaman siswa mengenai kearifan lokal *jejaitan*.

Media ini dapat digunakan untuk mengenalkan budaya Bali kepada siswa. Perlu dioptimalkan peranan budaya pada kegiatan belajar supaya peserta didik lebih tertarik dalam mengikutinya dan bisa mengenali lebih dalam tentang kearifan lokal

yang dimiliki. Dengan menghubungkan kearifan lokal *jejaitan* dengan pelajaran Matematika akan menghasilkan peningkatan kemampuan Matematika siswa. Mata pelajaran Matematika dihubungkan dengan *jejaitan* melalui pemberian contoh jenis-jenis *jejaitan* yang ada dan cocok dengan materi Mengidentifikasi Sudut di kelas IV sekolah dasar, seperti *canang ceper*, *tangkiah*, dan sebagainya.

Kajian yang dilaksanakan oleh (Dazrullisa, 2018) memperoleh temuan bahwasanya kegiatan belajar berbasis kearifan lokal bisa menumbuhkan keterlibatan peserta didik dengan 76,16% tertarik untuk belajar Matematika berbasis kearifan lokal menurut hasil angket. Kemudian daripada itu, hasil belajar peserta didik memiliki pengaruh yang ditunjukkan dengan ketuntasan belajar telah mencukupi nilai KKM senilai 63 dengan ketuntasan belajar klasikal senilai 82,08% serta nilai rerata kelas senilai 16,41%. 27 siswa telah menyelesaikan kursus. Berdasarkan penelitian sebelumnya, kearifan lokal mempunyai peran esensial pada kegiatan belajar Matematika.

Media pembelajaran bisa memvisualisasikan materi Matematika yang abstrak. Pemakaian media pembelajaran harapannya bisa memudahkan siswa memahami materi yang disajikan. Pemakaian media pembelajaran yang efektif, kreatif serta inovatif harapannya bisa menumbuhkan hasil belajar dan minat siswa, serta bisa mengubah persepsi siswa tentang Matematika yang rumit serta tidak menyenangkan (Mujahadah et al., 2021). Perlu dikembangkan media pembelajaran Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* agar lebih banyak variasi media pembelajaran yang bisa dipakai guru dalam mendukung proses kegiatan belajar.

Berlandaskan pada hasil observasi yang dilaksanakan di SDN 5 Batungsel, diketahui bahwa terdapat mata pelajaran yang memerlukan bantuan media inovatif

yaitu Matematika. Pada pembelajaran Matematika, media yang bisa menarik minat serta semangat belajar peserta didik masih terbatas dan kurangnya pemanfaatan kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang bisa memberikan dukungan pada kegiatan belajar Matematika di SDN 5 Batungsel yaitu berupa media konkret bangun ruang, selain itu guru biasanya memanfaatkan hal-hal yang ada pada lingkungan disekitar yang dapat dihubungkan dengan Matematika seperti jam, meja, papan tulis, dan sebagainya. Siswa cepat bosan mengikuti proses pembelajaran Matematika tanpa bantuan media pembelajaran dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Berlandaskan pada hasil wawancara bersama guru kelas IV, mata pelajaran Matematika kurang diminati sebab dirasa membosankan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang dimanfaatkan dalam mendukung kegiatan belajar masih kurang bervariasi, khususnya pada materi Sudut. Siswa cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang monoton atau tanpa menggunakan bantuan media pembelajaran. Media digital yang dimiliki sekolah belum ada yang bisa menunjang kegiatan belajar Matematika. Materi dan soal yang berhubungan dengan keseharian lebih mudah siswa mengerti. Contoh kegiatan sehari-hari yang dikenal siswa adalah *jejaitan*. Pada hari Purnama, Tilem dan Saraswati, siswa dikenalkan dengan *jejaitan* yang digunakan sebagai sarana persembahyangan. Selain itu, siswa telah mengenal contoh *jejaitan* karena *majejaitan* sebagai kegiatan sehari-hari di rumah. Media pembelajaran yang berhubungan dengan kearifan lokal khususnya *jejaitan* pada kegiatan belajar Matematika masih jarang dimanfaatkan pada kegiatan belajar.

Menyikapi permasalahan tersebut, media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengatasi

kesulitan belajar dan hasil belajar siswa dalam aktivitas belajar Matematika dan mengatasi kesulitan peserta didik ketika mendalami kearifan lokal. Motivasi lain untuk mengembangkan komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* adalah keakraban media ini dengan dunia anak-anak, karena mengandung unsur gambar, suara, dan perpaduan warna yang menarik, selain itu siswa juga sudah mengenal *jejaitan* sehingga akan lebih mudah mendalami materi yang disajikan. Lewat media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* pada topik Mengidentifikasi Sudut, siswa akan lebih mengenal Matematika khususnya pada topik Mengidentifikasi Sudut dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap kearifan lokal sebagai hasil pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal *jejaitan*.

Dari pemaparan tersebut peneliti akan melaksanakan kajian pengembangan media pembelajaran dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital Matematika Berbasis Kearifan Lokal *Jejaitan* Topik Mengidentifikasi Sudut Untuk Siswa Kelas IV SD”**

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai penjelasan mengenai latar belakang permasalahan, bisa teridentifikasi beberapa masalah yang ditemukan, antara lain:

1. Partisipasi peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar masih kurang maksimal.
2. Media pembelajaran yang dipergunakan kurang variatif.
3. Pemanfaatan media pembelajaran masih kurang optimal.
4. Peserta didik kurang berminat dengan mata pelajaran Matematika sebab dianggap membosankan.

5. Kurangnya semangat yang ditunjukkan siswa untuk berpartisipasi di kelas dan aktif belajar Matematika.
6. Hubungan timbal balik antar peserta didik ataupun peserta didik bersama guru masih kurang optimal.
7. Pengembangan media komik digital masih jarang digunakan.
8. Belum ditemukan media pembelajaran Matematika yang dipadukan dengan kearifan lokal *kejaitan*.

1.3 Pembatas Masalah

Berlandaskan pada identifikasi permasalahan yang sudah dipaparkan, maka ditentukan batasan permasalahan untuk difokuskan pada kajian ini. Kajian ini menitikberatkan pengembangan media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *kejaitan*. Kegiatan mengembangkan media komik digital ini bertujuan supaya bisa diaplikasikan pada proses belajar dan sebagai sarana pada proses kegiatan belajar inovatif yang dapat membantu siswa saat mengikuti kegiatan belajar Matematika khususnya pada topik Mengidentifikasi Sudut di kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai penjelasan mengenai latar belakang permasalahan, adapun rumusan masalah bisa dijabarkan menjadi:

1. Bagaimana rancang bangun media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *kejaitan* pada topik Mengidentifikasi Sudut di kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *kejaitan* pada topik Mengidentifikasi Sudut di kelas IV SD?

3. Bagaimana kepraktisan media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* pada topik Mengidentifikasi Sudut di kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* pada topik Mengidentifikasi Sudut di kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan pada rumusan permasalahan yang sudah dijelaskan, adapun tujuan pengembangan dapat dijelaskan menjadi:

1. Untuk mengetahui rancang bangun media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* pada topik Mengidentifikasi Sudut di kelas IV SD.
2. Untuk menganalisis validitas isi media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* pada topik Mengidentifikasi Sudut di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* pada topik Mengidentifikasi Sudut di kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui efektivitas media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* pada topik Mengidentifikasi Sudut di kelas IV SD.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat kajian bisa dibedakan ke dalam dua manfaat seperti manfaat teoritis serta manfaat praktis. Manfaat kajian pengembangan media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* dirinci menjadi:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Kajian ini harapannya bisa menjadi bahan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada kegiatan belajar Matematika

serta hasil kajian ini harapannya memberi kontribusi pemikiran ilmu pengetahuan serta pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Mencangkup manfaat untuk siswa, guru serta peneliti lainnya, diuraikan menjadi:

a. Bagi Siswa

Memberi pemahaman terkait kearifan lokal khususnya *jejaitan* yang dapat dihubungkan dengan pembelajaran Matematika dan dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan minat belajar dalam memahami materi Mengidentifikasi Sudut. Gambar dan warna yang menarik pada media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* diharapkan mampu merangsang semangat siswa untuk belajar sehingga terjadi kenaikan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Temuan kajian pengembangan dapat dipakai selaku referensi untuk merencanakan, melaksanakan serta mengevaluasi kegiatan belajar Matematika di kelas IV sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti Lain

Temuan kajian ini bisa dipergunakan selaku acuan pada kajian lainnya mengenai kegiatan mengembangkan media pembelajaran

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diinginkan pada produksi komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* yakni:

1. Media komik digital adalah sebuah media belajar yang memadukan unsur teks, gambar serta suara.

2. Media komik digital yang dilakukan pengembangan yakni media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* yang dihubungkan dengan materi Mengidentifikasi Sudut kelas IV SD.
3. Komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* mengandung komponen-komponen cerita tentang pembuatan *canang ceper*, *tipat*, *tangkih* dan lain-lain, kemudian dihubungkan dengan materi Mengidentifikasi Sudut kelas IV SD.
4. Media pembelajaran komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* yang dilakukan pengembangan mudah digunakan melalui *smartphone* atau *laptop*.
5. Media pembelajaran komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* dapat diakses melalui *youtube* dan dapat disimpan di *laptop*, *smartphone*, *flashdisk* dan perangkat penyimpanan lainnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran amat penting dilaksanakan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar. Media pembelajaran digunakan dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik di kelas. Media yang dikembangkan dalam kajian ini ialah media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan*. Media ini dapat membantu siswa lebih paham dengan mata pelajaran Matematika, khususnya materi Mengidentifikasi Sudut kelas IV SD. Tujuan memanfaatkan kearifan lokal selaku media pembelajaran adalah guna menambah pemahaman peserta didik terhadap kearifan lokal khususnya *jejaitan*. Pentingnya pengembangan media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* dikarenakan terbatasnya media belajar yang dapat merangsang minat serta

memotivasi dan kurangnya pemanfaatan kearifan lokal sebagai media pembelajaran. Komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* menjadi inovasi baru yang dimanfaatkan selaku media belajar yang dapat memicu ketertarikan siswa, menjadikan materi lebih menarik, memudahkan peserta didik mendalami materi dengan dihubungkan dengan kesehariannya.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pada penelitian pengembangan media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* yakni:

1. SDN 5 Batungsel telah mempunyai peralatan elektronik atau digital dalam bentuk *smartphone* serta *laptop*.
2. Guru SDN 5 Batungsel telah bisa mempergunakan peralatan elektronik *smartphone* serta *laptop* dengan baik.
3. Siswa kelas IV SDN 5 Batungsel memiliki rasa ketertarikan dengan hal baru.
4. Media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* bisa menjadikan siswa menjadi lebih aktif pada kegiatan belajar Matematika serta dapat mengaplikasikan Matematika abstrak ke aktivitas sehari-harinya.

Keterbatasan pengembangan media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* yakni:

1. Pengembangan media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* dibuat berdasarkan karakteristik guru dan siswa kelas IV SDN 5 Batungsel, sehingga penelitian pengembangan ini terbatas didedikasikan kepada guru serta peserta didik sekolah dasar tersebut atau guru serta peserta didik kelas IV di lokasi lainnya dengan karakteristik yang serupa.

2. Pengembangan media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* terbatas pada mata pelajaran Matematika pada topik Mengidentifikasi Sudut kelas IV SD.
3. Media komik digital Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* mempunyai keterbatasan pada penggunaannya yakni wajib mempunyai peralatan elektronik atau digital yang mampu memutar video komik digital
4. Uji coba produk hanya dilaksanakan dalam satu kelas yakni kelas IV SDN 5 Batungsel.

1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalisir salah paham dengan sejumlah istilah yang dipergunakan pada penelitian pengembangan ini, maka harus diberikan pembatasan istilah meliputi:

1. Penelitian pengembangan ialah suatu kajian yang dilakukan guna menghasilkan serta mengembangkan suatu produk berupa perangkat pembelajaran, media, bahan ajar serta lainnya dan mendapatkan kelayakan produk. Kajian pengembangan tidak memiliki tujuan dalam menguji sebuah teori.
2. Pemodelan ADDIE merupakan suatu model penelitian pengembangan yang terdapat lima langkah yakni (1) analisis atau *analyze*; (2) perancangan atau *design*; (3) pengembangan atau *development*; (4) implementasi atau *implementation*; (5) evaluasi atau *evaluation*.
3. Media adalah perantara atau alat yang bisa menyampaikan informasi kepada penerimanya.

4. Media komik digital ialah media cerita dengan gambar yang dikemas dalam bentuk video yang berisikan gambar dan karakter yang menarik, suara, dan musik yang bisa diakses dengan peralatan elektronik.
5. Matematika ialah salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah dasar yang amat penting dibelajarkan pada tiap tingkatan pendidikan sebab menjadi landasan untuk perkembangan ilmu lainnya.
6. Kearifan lokal dijelaskan selaku kebenaran yang sudah ajak atau mentradisi pada sebuah daerah (Suastra & Yasmini, 2013). Kearifan lokal yang dikembangkan pada media pembelajaran ini yaitu *jejaitan*. *Reringgitan* atau *jejaitan* ialah simbolis dari suatu peradaban Hindu di provinsi Bali, contohnya *canang ceper*, *tipat*, dan sebagainya.
7. Mengidentifikasi Sudut ialah salah satu topik atau materi pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD. Mengidentifikasi Sudut merupakan suatu materi yang membahas mengenai ukuran sudut dan jenis-jenis sudut.

