

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok yakni (1) Latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang sangat penting bagi kehidupan manusia yang nantinya akan menentukan sumber daya manusia. Pada dasarnya semua orang membutuhkan pendidikan, karena pendidikan tersebut dapat dijadikan sebagai bekal ilmu pengetahuan yang dapat digunakan untuk masa depan nantinya dan dapat menentukan kualitas dari sumber daya manusia sehingga nantinya akan berdampak pada peningkatan dari suatu negara. Kualitas sumber daya manusia yang dibutuhkan zaman modern ini tidak dapat dicapai secara instan, tetapi membutuhkan program pendidikan yang dipersiapkan serta pengembangannya yang menyesuaikan dengan perubahan sosial yang cepat (Silalahi dkk, 2022). Pelaksanaan pendidikan harus tetap dilaksanakan secara terus menerus dan berkelanjutan, hal ini dilaksanakan supaya kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan dapat terjamin dan meningkat serta dapat memberikan dampak positif kepada segala aspek yang mempengaruhi pada

pembangunan bangsa. Hal ini sejalan dengan isi dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat (1) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam hal ini bermakna bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif sehingga peserta didik dapat membentuk kemampuan dalam dirinya dengan mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, memiliki pengendalian diri yang baik, kepribadian yang sopan dan baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dapat membantu dirinya. Slogan yang dikatakan pada Hari Anak Nasional yang bertuliskan “Anak Adalah Harapan Bangsa”, “Masa Anak Puncak Keemasan”. Ungkapan dari slogan tersebut memberikan indikasi mengenai anak mempunyai nilai yang sangat berpengaruh pada masa-masa yang nanti akan datang. Hal ini juga sejalan dengan tujuan dari pendidikan itu sendiri yang dipaparkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 yakni “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pada tuntutan pendidikan pada saat ini tidak hanya menitikberatkan pada kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik, tetapi juga harus mampu menunjukkan kreativitas, mempunyai pendekatan yang sistematis dan juga

berpikir secara logis. Dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif, nantinya akan mendapatkan dampak yang positif pada prestasi belajar yang dimiliki oleh siswa. Dalam proses pembelajaran tersebut, diharapkan siswa nantinya akan mencapai hasil belajar yang baik, menunjukkan kreativitas, memiliki pendekatan yang sistematis, dan mampu berpikir logis (Kusumadewi et al., 2022). Dalam hal tersebut, salah satu bidang pendidikan yang sejalan dengan kemampuan tersebut yakni dengan mata pelajaran Matematika. Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari (Harahap, 2021) yang menyatakan bahwa Matematika merupakan ilmu yang mendasar bagi ilmu yang lainnya, hal ini tentunya menjadi peran penting dalam penguasaan ilmu pengetahuan serta teknologi sebab mengandung pemikiran yang logis.

Matematika adalah ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan manusia. Dalam setiap perkembangan zaman dan era globalisasi matematika akan semakin dibutuhkan, hal ini karena dengan manusia mempelajari atau memahami pembelajaran matematika manusia akan dapat berkembang menjadi manusia yang modern. Matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang dilakukan oleh manusia, sejak dari zaman dahulu sampai sekarang manusia akan selalu berhubungan dengan matematika. Mengingat pentingnya mempelajari matematika, maka dibutuhkan usaha yang bertujuan dalam meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran matematika. Dalam hal yang bertujuan dalam meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran matematika, seorang pendidik wajib memiliki kreatifitas dan wawasan yang luas mengenai berbagai metode atau strategi yang cocok digunakan dalam pembelajaran. Pada pembelajaran matematika, pola dari pendidikan tentunya perlu

disesuaikan supaya peserta didik dapat mengatasi dan menyelesaikan tantangan-tantangan atau tuntutan yang dihadapi pada masa yang akan datang. Hal ini tentunya menjadi acuan dan tantangan bagi setiap pendidik dalam pembelajaran, dikarenakan materi yang termuat dalam pembelajaran matematika membutuhkan pemahaman yang mendalam tentang konsep dan teknik matematika yang kompleks. Pendidik juga harus dapat membangkitkan cara berpikir kritis peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari, memecahkan permasalahan, dan mampu menerapkan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan peserta didik. Oleh sebab itu, dibutuhkannya pemilihan metode pembelajaran yang tepat dan mampu membantu dalam proses pembelajaran sehingga nantinya peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dan capaian pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal. Namun tidak jarang juga dalam melaksanakan proses pembelajaran pendidik menggunakan metode pembelajaran yang monoton dan membosankan sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik tidak dapat dipahami oleh peserta didik. Hal lain juga yang dapat membuat peserta didik tidak mampu memahami materi yang disampaikan karena pembelajaran yang diberikan oleh pendidik hanya terpaku atau hanya menggunakan buku pedoman umum saja. Hal tersebut tentunya menyebabkan peserta didik kesulitan dalam menerima materi yang telah diajarkan oleh pendidik, sehingga partisipasi dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang sedang diajarkan menjadi kurang. Dalam pembelajaran penggunaan buku pedoman yang hanya berisikan teks dan gambar-gambar ini dirasa masih kurang mampu dalam menstimulus minat dan motivasi belajar peserta didik secara maksimal terhadap pembelajaran matematika. Sehingga nantinya akan berakibat pada hasil belajar

yang dicapai oleh peserta didik kurang memuaskan. Salah satu hal yang mengakibatkan peserta didik menjadi kurang minat dalam pembelajaran matematika yakni penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan yang mampu berkaitan dengan kegiatan sehari-hari. Penggunaan media dalam menunjang proses pembelajaran dapat dengan mudah menyalurkan informasi baik dalam bahan pelajaran, lingkungan, peristiwa, dan orang-orang yang dapat membantu pendidikan siswa (Aghni, 2018). Pada era globalisasi seperti sekarang ini, menjadi seorang pendidik dituntut harus kreatif, sebab dizaman sekarang ini teknologi sudah berkembang pesat. Oleh sebab itu sebagai seorang guru tidak hanya dijadikan satu-satunya sumber informasi yang dimiliki oleh siswa, guru juga diharapkan mampu melaksanakan pengembangan kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran yang sejalan dengan perkembangan teknologi informasi saat ini. Dalam mengembangkan suatu media pembelajaran tentunya harus mampu menghasilkan dan menggunakan media sebaik mungkin dengan metode yang tidak sulit dimengerti oleh siswa dan juga dalam pembuatan media pembelajaran diharapkan nantinya dapat menarik minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

Pada suatu pembelajaran, tentunya harus mengetahui target maupun keberhasilan yang akan dicapai dalam pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari, yakni dengan menggunakan suatu pengukuran hasil belajar atau penilaian yang harus berlandaskan dengan suatu kriteria atau patokan yang telah ditentukan. Pedoman nasional yang dipergunakan dalam melakukan pengukuran hasil belajar adalah PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP ini merupakan sebuah penilaian yang nantinya akan menunjukkan batas kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam mencapai target atau kriteria keberhasilan atau kemampuan

yang telah ditetapkan. Menurut Agung, Parmiti, Mahadevi (2022), PAP (Penilaian Acuan Patokan) dengan skala 5 diantaranya sebagai berikut.

Tabel 1. 1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)
(Sumber : Agung, 2020)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90-100	4	A	Sangat Baik
80-89	3	B	Baik
65-79	2	C	Cukup
40-64	1	D	Kurang
0-39	0	E	Sangat kurang

Berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP) peserta didik dinyatakan lulus jika mampu mempunyai penguasaan kompetensi pengetahuan minimal 65% (Agung, 2020). Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan jika peserta didik mampu mendapatkan 86, maka peserta didik dapat dikategorikan mampu dalam mencapai ketuntasan dan perlu adanya pengayaan lebih (Kemendikbud, 2022). Oleh sebab itu dalam mengacu hal tersebut, peserta didik diharapkan supaya mampu dalam mencapai pengetahuan minimal 86. Dalam tercapainya hal tersebut tentunya erat kaitanya dengan pendidik, pendidik mempunyai peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan nyaman sehingga peserta didik merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan dan nantinya akan mampu mencapai target dari pembelajaran.

Pada kenyataannya, setelah dilakukannya wawancara pada hari Rabu 3 April 2024 pada pukul 11:35 WITA dengan guru wali kelas IV di Sd Negeri 6 Sanur yang bernama ibu Ida Ayu Gede Ratih Purbawati S.Pd, Gr. diperoleh informasi terkait kegiatan pembelajaran yang sering digunakan dalam menunjang proses pembelajaran, beliau mengatakan bahwa saat melakukan proses pembelajaran

menggunakan pedoman umum yakni buku paket dan buku lks, media pembelajaran berupa konkret digunakan pada saat tertentu jika pada materi tersebut membutuhkan media berupa benda konkret, penggunaan teknologi pada saat pembelajaran telah dilaksanakan yakni dengan video pembelajaran yang diambil dari sumber *YouTube* dengan dilakukan penayangan menggunakan proyektor. Kegiatan selanjutnya dilakukan dengan observasi pada kelas yang telah dipilih, yakni pada kelas IV pada Sabtu 6 April 2024 dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai proses belajar mengajar dalam kelas, peneliti menemukan bahwa guru menggunakan video pembelajaran yang diambil dari *YouTube*, peneliti juga mengamati suasana pada kelas selama video tersebut ditayangkan, terdapat siswa yang memilih mengobrol dengan temannya serta terdapat siswa yang mengantuk selama video tersebut ditayangkan. Hal selanjutnya yang dilakukan oleh guru yakni siswa diminta untuk menjawab soal yang telah disiapkan sebelumnya. Setelah itu, peneliti memperoleh informasi dari guru bahwa siswa mendapati nilai terendah pada mata pelajaran matematika dengan materi mengidentifikasi sudut. Siswa dianggap kesusuahan dalam menentukan anatar jenis-jenis sudut yang ada. Pada pembelajaran mengidentifikasi sudut ini wali kelas dari kelas IV mengatakan bahwa beliau menggunakan menggunakan media konkret berupa busur derajat dan buku pedoman yang dimiliki oleh siswa. Dari banyak siswa yang ada pada kelas IV, sebanyak 5 orang dari 24 orang peserta didik dinyatakan tuntas berdasarkan pada BSKP pada materi mengidentifikasi sudut. Hal ini menunjukkan bahwa sebanyak 20% peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Sanur mempunyai penguasaan materi tentang mengidentifikasi sudut pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan harapan dan kenyataan tersebut, maka terjadinya kesenjangan antara harapan dari peneliti yaitu siswa agar mampu mendapatkan hasil belajar pada skala baik dengan rata-rata nilai 86. Pada kenyataannya bahwa rata-rata nilai sumatif yang diperoleh dari siswa pada mata pelajaran Matematika yakni 62,84 bila dikonversikan pada skala BSKP maka nilai yang diperoleh dianggap masih tergolong belum mencapai ketuntasan atau kurang. Berdasarkan hal tersebut, maka terjadi selisih antara harapan dan kenyataan yakni 23,16. Kesenjangan tersebut bisa terjadi karena kurangnya minat dan motivasi saat pembelajaran, pemanfaatan media berupa teknologi dengan penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran belum pernah dilakukan pada mata pelajaran Matematika terkhusus pada materi mengidentifikasi sudut.

Dalam terjadinya kesenjangan antara harapan dan kenyataan tentunya memiliki faktor yang menyebabkan hal ini dapat terjadi. Setelah dilakukannya wawancara dengan guru wali kelas IV SD Negeri 6 Sanur terkait dengan faktor-faktor yang berkaitan dengan hasil belajar peserta didik. Guru kelas IV menyatakan bahwa terdapat 2 faktor yang menyebabkan terjadinya suatu kesenjangan antara harapan yang ingin dituju dan kenyataan yang ada, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal, yakni faktor yang bersumber dari diri peserta didik yang dapat mempengaruhi kemampuan belajar yang dimiliki. Adapun contoh dari faktor internal antarlain kecerdasan, motivasi belajar, dan kondisi fisik maupun kesehatan. Sedangkan faktor eksternal yakni faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar yakni, keluarga, sekolah maupun masyarakat. Keadaan peserta didik erat kaitannya dengan faktor keluarga yang nantinya juga dapat berpengaruh dengan hasil belajar dari peserta didik.

Faktor-faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik antarlain: (1) faktor minat, yang mana faktor ini memiliki pengaruh yang besar terhadap pembelajaran yang akan dilakukan, jika pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat yang dimiliki oleh peserta didik, maka peserta didik tersebut tidak akan tertarik dalam mengikuti pembelajaran yang sedang dilakukan, (2) faktor bakat, faktor ini yang nantinya akan dilakukan oleh peserta didik dalam mencapai prestasi dalam bidang yang diminati, (3) faktor konsentrasi, faktor ini perlu pikiran atau fokus peserta didik supaya dapat memahami materi, sedangkan dalam faktor eksternal adapun yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yakni: (1) faktor lingkungan sekolah, faktor ini yang dapat menjadi penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu pendidik atau guru, apabila pendidik tidak menggunakan metode mengajar, model pembelajaran, kurikulum serta media yang tepat akan sangat mempengaruhi pada hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik (Amanda dan Darwis, 2023).

Melihat dari fakta tersebut, maka solusi yang dapat ditawarkan dengan menarik minat peserta didik dan menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran serta menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga nantinya dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik yakni dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa e-komik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang dapat dimanfaatkan sebagai penyalur informasi dari pendidik kepada peserta didik yang bermaksud sebagai suatu pengajaran. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran ini sangat penting digunakan dalam mendukung keberhasilan yang akan dicapai oleh peserta didik, karena dengan menggunakan media pembelajaran

akan membuat peserta didik dapat berfikir secara konkret, digunakan agar mampu menarik perhatian dari peserta didik dan nantinya akan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi peserta didik sehingga nantinya dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Di era modern seperti sekarang ini, pendidik dituntut agar mampu meningkatkan dan mengembangkan diri secara aktif dalam mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Terkait dengan peraturan pemerintah (PP) No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, terdapat delapan standar yang digunakan pada setiap satuan pendidikan yakni: (1) Standar Kompetensi Lulusan, (2) Standar Isi, (3) Standar Proses, (4) Standar Penilaian Pendidikan, (5) Standar Tenaga Kependidikan, (6) Standar Sarana dan Prasarana, (7) Standar Pengelolaan, dan (8) Standar Pembiayaan. Dalam peraturan Pemerintah No. 57 Tahun 2021 menekankan terkait dengan pentingnya standar kompetensi lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang sejalan dengan tujuan dari pendidikan nasional, standar isi yang dapat digunakan dalam memastikan bahwa peserta didik mampu mendapatkan materi pendidikan yang relevan, standar proses yang menitikberatkan terkait pendekatan pembelajaran yang inovatif dan partisipatif, dan standar penilaian kriteria minimal mengenai mekanisme penilaian dari hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, dalam sistem pendidikan pendidik atau guru memegang peran yang sangat penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dan variatif agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh pendidik yakni dengan menggunakan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital ini dapat diartikan dengan suatu media yang dibuat atau

dirancang dengan perangkat lunak berisikan materi yang dapat diakses melalui perangkat digital. Media pembelajaran digital ini dimanfaatkan dalam membantu pendidik dalam menciptakan suatu pembelajaran yang efektif, menciptakan suasana yang menyenangkan dan juga dapat memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik. Salah satu pemanfaatan media pembelajaran digital yang dapat menarik minat belajar peserta didik dan membuat pembelajaran matematika menjadi diminati oleh peserta didik yakni e-komik. Pemilihan media pembelajaran e-komik ini bertujuan agar peserta didik mempunyai minat dalam literasi. Komik merupakan 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). Siswa menganggap komik merupakan suatu hal yang menarik, yang dapat menumbuhkan pemahaman serta ingatan siswa. Dengan memanfaatkan teknologi zaman sekarang ini pembuatan komik dapat dikreasikan menjadi suatu hal yang menarik minat membaca siswa. Media e-komik juga dapat dijadikan sebagai salah satu alternative yang dapat digunakan dalam pembelajaran guna peserta didik mendapatkan hiburan supaya tidak cepat bosan jika mengikuti pembelajaran matematika terkhusus pada materi sudut. E-komik ini juga dapat diakses menggunakan *hanphone* maupun laptop sehingga peserta didik dapat mempelajari materi dengan mudah dan kapanpun mereka menginginkannya. E-komik dibuat semaksimal mungkin dalam menunjang pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan karakter bahasa yang sederhana, animasi yang digunakan akan mampu menarik minat baca peserta didik dalam memahami materi pembelajaran matematika. Media E-Komik ini ialah perubahan teknologi media komik yang awalnya berbentuk buku

atau cetak menjadi E-Komik dalam format elektronik. E-Komik ini dapat juga dikaitkan dengan kearifan lokal, yang bersumber dari dalam masyarakat.

Pendidikan diharapkan supaya mampu dalam berorientasi pada nilai-nilai kearifan lokal budaya yang dimiliki sehingga nantinya akan dapat memperkaya pengalaman belajar. Kearifan lokal merupakan warisan budaya yang dimiliki oleh setiap suku bangsa. Kegiatan belajar dengan berbasis kearifan lokal ini merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dimana menggabungkan kelebihan yang dimiliki oleh suatu daerah, seperti halnya dengan teknologi informasi dan komunikasi, bahasa, sumber daya manusia, seni dan budaya, ekonomi dan ekologi ke dalam kegiatan belajar pada satuan pendidikan yang nantinya akan menguntungkan perkembangan dan juga kompetensi. Mata pelajaran matematika ini sangat cocok jika dikolaborasikan bersama dengan nilai-nilai kearifan lokal, hal ini dimaksudkan untuk nantinya dapat menumbuhkan penguasaan konsep serta pemahaman matematika siswa, dan juga dapat menumbuhkan kesadaran dan pembentkan karakter siswa. Dengan mengkolaborasikan antara kearifan lokal dan pembelajaran, maka media yang cocok digunakan yaitu e-komik. Penggunaan media E-Komik dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengatasi kurangnya pemahaman dan juga minat siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Dalam melakukan wawancara kepada guru Matematika di kelas IV SD N 6 Sanur bahwasanya belum terdapat media komik pada materi Matematika yang dijelaskan dan beliau masih menggunakan media berupa alat konkret. Dengan melaksanakan pengembangan media ini diharapkan nantinya dapat memudahkan siswa-siswi yang ada di SD N 6 Sanur dalam mengidentifikasi berbagai macam sudut terkhusus pada mata pelajaran matematika kelas IV. Selain itu, dalam pengembangan media berbasis kearifan

lokal ini juga dapat mengenalkan budaya Bali kepada siswa, seperti yang kita ketahui pada era zaman sekarang ini anak-anak kurang minat dalam mempelajari budayanya sendiri dan lebih minat mengikuti budaya luar. Oleh sebab itu perlunya pengoptimalan peranan budaya pada kegiatan belajar agar peserta didik lebih tertarik dalam mengikutinya dan juga bisa mengenali lebih luas lagi tentang kearifan lokal yang dimiliki. Menggabungkan antara kearifan lokal dengan pelajaran Matematika diharapkan menghasilkan peningkatan kemampuan matematika dalam mengidentifikasi sudut pada siswa terkhusus pada siswa kelas IV SD 6 Sanur dengan cara materi dan soal diberikan yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari sehingga nantinya peserta didik lebih mudah mengerti terkait materi yang diterangkan oleh pendidik. Adapun contoh kegiatan sehari-hari yang sering dikenal oleh peserta didik yang terdapat pada budayanya yakni *jejaitan*. Pada hari suci agama hindu terkhususnya di Bali yakni pada Rahina Sarasvati, Purnama dan tilem maka sarana yang digunakan dalam persembahyangan yakni berupa *jejaitan*. Media yang berhubungan dengan kearifan lokal terkhusus dengan *jejaitan* dalam kegiatan belajar materi matematika masih jarang digunakan pada kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu dengan menyikapi permasalahan yang ada, maka media e-komik matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran dalam mengatasi kesulitan belajar serta hasil belajar peserta didik dalam mempelajari matematika.

Penelitian pengembangan ini sejalan dengan penelitian yang telah menyatakan bahwa media e-komik layak dimanfaatkan dalam mengemangkan media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV Sekolah Dasar. Selanjutnya, penelitian ini yang mengkhususkan pada upaya

pengembangan media e-komik berbasis kearifan lokal *jejaitan* yang memuat mengenai materi matematika tentang mengidentifikasi sudut pada kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 6 Sanur, sehingga nantinya dapat menimbulkan dampak yang positif terhadap peningkatan prestasi belajar dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Mempelajari sudut sangat penting bagi siswa dalam mengidentifikasi berbagai aspek geometri. Sudut merupakan elemen fundamental yang membentuk berbagai bangun datar dan ruang, sehingga pemahaman yang kuat tentang sudut menjadi dasar yang diperlukan untuk memahami konsep-konsep geometris lainnya. Selain itu, pengetahuan tentang sudut sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari, seperti dalam bidang konstruksi, desain, dan seni, di mana pemahaman tentang sudut dapat mempengaruhi estetika dan fungsi suatu bangunan atau karya. Mempelajari sudut juga membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, karena mereka belajar cara mengukur dan menghitung sudut dalam berbagai konteks. Ini sangat penting untuk persiapan pelajaran lanjutan, seperti trigonometri, yang relevan dalam bidang sains, teknologi, teknik, dan matematika (STEM). Pemahaman tentang sudut mendorong pengembangan logika dan berpikir kritis, sehingga siswa dapat menganalisis informasi dengan lebih baik. Dengan demikian, pengenalan dan pemahaman tentang sudut memberikan dampak yang signifikan bagi perkembangan akademis dan keterampilan hidup siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dipandang perlu adanya pengembangan media e-komik matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Sanur. Terdapat tujuan dilakukannya pengembangan media pembelajaran ini yaitu dapat mendeskripsikan rancang bangun, mengetahui

kelayakan media, serta mengetahui efektivitas media e-komik matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* sisiwa kelas IV SD Negeri 6 Sanur.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diajukan dalam penelitian ini, diantaranya:

- 1) Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika mengenai sudut masih rendah.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif
- 3) Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang optimal.
- 4) Media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif dan menarik sehingga kurang menarik perhatian siswa.
- 5) Partisipasi peserta didik yang kurang maksimal dalam mengikuti kegiatan belajar.
- 6) Rendahnya motivasi belajar peserta didik.
- 7) Kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Matematika yang dianggap susah dan membosankan.
- 8) Semangat peserta didik saat berlangsungnya pembelajaran masih kurang.
- 9) Pengembangan media e-komik belum pernah dipergunakan.
- 10) Belum ditemukannya media pembelajaran Matematika yang divariasikan dengan kearifan lokal *jejaitan* pada kelas IV SD Negeri 6 Sanur.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan pemaparan peneliti terhadap permasalahan tersebut, maka dibatasi masalah kurangnya penyediaan media pembelajaran Matematika di sekolah sehingga peneliti lebih berfokus dan mengarah pada Pengembangan Media E-

komik Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan Pada Siswa Kelas IV Tahun Ajaran 2024/2025 di SD Negeri 6 Sanur.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media e-komik Matematika berbasis kearifan lokal jejaitan pada materi mengidentifikasi sudut pada kelas IV SD?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media e-komik Matematika berbasis kearifan lokal jejaitan pada materi mengidentifikasi sudut pada kelas IV SD?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media e-komik matematika berbasis kearifan lokal jejaitan pada materi mengidentifikasi sudut pada kelas IV SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, adapun tujuan pengembangan yakni sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media E-Komik Matematika berbasis kearifan lokal jejaitan pada materi Mengidentifikasi Sudut pada kelas IV SD Negeri 6 Sanur.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media E-Komik Matematika berbasis kearifan lokal jejaitan pada materi Mengidentifikasi Sudut pada kelas IV SD Negeri 6 Sanur.

- 3) Untuk mengetahui efektivitas media E-Komik Matematika berbasis kearifan lokal jejaitan pada materi Mengidentifikasi Sudut pada kelas IV SD Negeri 6 Sanur.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Manfaat penelitian dapat dibagi menjadi dua manfaat yakni, manfaat teoritis serta manfaat praktis. Manfaat kajian pengembangan media e-komik Matematika berbasis kearifan lokal jejaitan dirinci sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis manfaat penelitian adalah untuk menambah wawasan, konsep dan referensi yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah dasar terkhusus pada mata pelajaran Matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis hasil dari penelitian ini yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, kepala sekolah dan pengembang lainnya.

1) Bagi siswa

Memberikan pemahaman terkait dengan kearifan lokal terkhusus *jejaitan* yang dapat dikolaborasikan dengan pembelajaran Matematika serta dapat memfasilitasi peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar dalam memahami materi mengenai Mengidentifikasi sudut pada kelas IV.

2) Bagi Guru

Hasil kajian pengembangan ini diharapkan dapat dipakai dalam membantu pendidik sebagai referensi dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan pembelajaran Matematika terkhusus pada kelas IV sekolah dasar.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam mewajibkan para guru mengembangkan media pembelajaran khususnya e-komik berbasis kearifan lokal sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran matematika.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam melakukan suatu pengembangan media pembelajaran khususnya e-komik berbasis kearifan lokal sehingga dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran matematika.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran visual berupa e-komik berbasis kearifan lokal *jejaitan* pada muatan pelajaran Matematika mengidentifikasi sudut untuk siswa kelas IV sekolah dasar dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran e-komik yang dijadikan pengembangan yakni media e-komik Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* yang dikolaborasikan dengan materi Mengidentifikasi Sudut untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
- 2) Media pembelajaran e-komik merupakan media pembelajaran dengan memadukan unsur gambar, warna, teks, serta suara.

- 3) Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal *jejaitan* menyajikan kegiatan sehari-hari masyarakat Hindu-Bali atau pada kegiatan keagamaan tertentu yakni tentang pembuatan *canang ceper*, *ituk-ituk*, *sampian cili*, *sampain sodan* dan lain-lainnya, yang nantinya akan dihubungkan dengan materi Mengidentifikasi Sudut kelas IV sekolah dasar.
- 4) Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal *jejaitan* dapat disajikan dalam bentuk cetak maupun virtual.
- 5) Media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal *jejaitan* dapat diakses melalui berbagai jenis media elektronik seperti handphone, laptop, tablet dan komputer.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam memudahkan memahami pembelajaran tentunya dapat ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan melakukan pengembangan media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kemampuan pada saat kegiatan belajar. Media pembelajaran bermanfaat dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media e-komik Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan*. Media ini dapat membantu peserta didik supaya lebih paham dengan mata pelajaran Matematika, terkhusus pada muatan materi Mengidentifikasi Sudut kelas IV SD. Tujuan dari pemanfaatan kearifan lokal yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah untuk menambah wawasan peserta didik terhadap kearifan lokal khususnya dengan cara belajar *jejaitan*. Pentingnya melakukan pengembangan media e-komik Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik,

hal lainnya juga karena kurangnya pemanfaatan kearifan lokal sebagai sarana dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. E-komik Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* juga nantinya menjadi pengetahuan baru yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik, menjadikan materi yang menarik minat belajar peserta didik, memudahkan peserta didik dalam memahami materi karena menggabungkan dengan kegiatan sehari-hari, Penggunaan e-komik yang praktis dan mudah digunakan.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal *jejaitan* adalah sebagai berikut.

- 1) SDN 6 Sanur telah mempunyai peralatan elektronik atau digital dalam bentuk smartphone, laptop serta proyektor.
- 2) Guru SDN 6 Sanur telah bisa mempergunakan peralatan elektronik smartphone, laptop dan proyektor dengan baik.
- 3) Siswa kelas IV SDN 6 Sanur mempunyai rasa ketertarikan dengan mempelajari suatu hal baru.
- 4) E-komik berbasis kearifan lokal dirancang sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik dalam memahami pembelajaran Matematika dalam muatan materi Mengidentifikasi Sudut.
- 5) Media e-komik Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* dapat menjadikan peserta didik menjadi tidak pasif dalam melakukan pembelajaran dalam kelas terkhusus pada pembelajaran Matematika.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran e-komik berbasis kearifan lokal *jejaitan* adalah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan media e-komik Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* dibuat berdasarkan karakteristik guru dan siswa kelas IV SDN 6 Sanur, sehingga penelitian pengembangan ini terbatas untuk dilakukan kepada guru beserta peserta didik sekolah dasar tersebut atau guru dan peserta didik kelas IV di lokasi lainnya walaupun mempunyai karakteristik yang sama.
- 2) Pengembangan media pembelajaran e-komik Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* terbatas hanya pada mata pelajaran Matematika pada materi Mengidentifikasi Sudut kelas IV SD.
- 3) Media e-komik Matematika berbasis kearifan lokal *jejaitan* mempunyai keterbatasan pada penggunaannya yakni wajib mempunyai peralatan elektronik atau digital yang mampu memutar video e-komik, dapat menggunakan media cetak akan tetapi tidak dapat melihat video yang terkandung dalam media pembelajaran e-komik.
- 4) Uji coba produk hanya dilaksanakan dalam satu kelas yakni kelas IV SDN 6 Sanur.

1.10 Definisi Istilah

Agar terhindar dari kesalahpahaman antara istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti perlu mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan yakni sebagai berikut

- 1) Penelitian pengembangan ialah suatu kajian yang dilakukan bertujuan untuk menghasilkan serta mengembangkan suatu produk berupa perangkat

pembelajaran, media, bahan ajar serta lainnya dan mendapatkan kelayakan produk.

- 2) Media adalah perantara atau alat yang bisa menyampaikan informasi kepada penerimanya.
- 3) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk proses komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar dalam proses pembelajaran agar terciptanya lingkungan belajar yang efektif.
- 4) Media e-komik merupakan media cerita menggunakan gambar yang nantinya dikemas dalam bentuk video yang didalamnya berisikan gambar dan karakter yang menarik, suara, dan musik yang bisa diakses dengan peralatan elektronik.
- 5) Matematika merupakan 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 ada atau mentradisi pada sebuah daerah. 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.
- 8) 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.

