

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia akan menghadapi era *society* 5.0 kedepannya dalam segala aspek kehidupan, era tersebut adalah bentuk evolusi dari era industri 4.0. Era *society* 5.0 dan pendidikan memiliki korelasi yang paling utama yaitu perkembangan teknologi yang begitu pesat, maka diperlukannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berdampak pada berbagai sendi kehidupan manusia melalui pendidikan. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai upaya secara sadar dan terencana untuk mempersiapkan generasi muda yang berakhlak lebih baik bagi bangsa dan negara seiring perkembangan zaman yang begitu pesat. Pendidikan sangat berkaitan erat dengan kehidupan manusia, tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan selalu dibutuhkan dalam suatu negara untuk kemajuan bangsa dan negaranya, salah satunya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Indonesia masih menganut sistem pendidikan nasional, yang sudah mengalami transformasi secara berkelanjutan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 2 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa “Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman”. Seiring perkembangan zaman, perubahan selalu terjadi di berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Hal ini menyesuaikan dengan tuntutan perubahan zaman yang mengharuskan sumber daya manusia memiliki intelektualitas, potensi

diri yang tinggi dan berbudi luhur yang mampu bersaing di kancah nasional hingga internasional. Sejalan dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa:

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.

Tujuan pendidikan nasional akan tercapai apabila pembelajaran berkualitas dapat terlaksana di masing-masing sekolah yang ada di Indonesia. Penting sekali bagi pendidik agar mampu membuat perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Salah satunya dalam pembelajaran matematika yang setiap jenjang sekolah dasar wajib membelajarkan mata pelajaran matematika. Matematika adalah salah satu komponen pembelajaran penting dalam dunia pendidikan yang dipelajari oleh siswa sekolah dasar agar memiliki kemampuan berpikir yang logis, kritis, sistematis, dan objektif sehingga mampu menguasai Iptek dalam menghadapi perkembangan zaman (Nurhasanah, dkk., 2022). Kemampuan berpikir kritis sangat bermanfaat baik dalam kehidupan sehari-hari agar siswa dapat menanggapi pemikiran orang lain beserta mampu menggunakan kemampuan berpikir logis, untuk mengingat sebuah informasi, memahami isi informasi dan menyimpulkan informasi secara runtut. Salah satunya dalam menyelesaikan permasalahan terkait soal cerita KPK dan FPB yang memerlukan pemahaman tingkat tinggi. Menurut Damayanti dan Yuhana (2024) menyatakan bahwa “salah satu hal terpenting dalam menyelesaikan permasalahan matematika adalah penguasaan konsep matematika”. Konsep kelipatan persekutuan terkecil

(KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB) seringkali digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini maka perlu diperhatikannya cara pengajaran saat mengajarkan soal cerita di SD, sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep dalam mengerjakan soal cerita. Kedepannya diharapkan siswa mampu menyelesaikan kelipatan dalam KPK, selanjutnya siswa mampu menentukan penyelesaian masalah terkait soal cerita terkait materi KPK dan FPB. Guru juga harus mampu memfasilitasi pembelajaran dengan menggunakan media yang bervariasi dan mampu merangsang kemampuan matematika siswa. Selama proses pembelajaran, berdasarkan buku panduan Badan SKAP (2022:35) untuk menentukan ketuntasan dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar seluruh siswa. Apabila mampu mencapai nilai 86-100%, maka sudah mencapai ketuntasan sehingga perlu pengayaan atau tantangan lebih (Kemendikbudristek, 2022:35). Apabila nilai rata-rata siswa mencapai nilai 86 dan dikonversikan ke dalam kriteria pedoman nasional yaitu pedoman PAP skala 5 (Agung, dkk., 2022:101), maka nilai berada pada rentangan 80-89 dengan kriteria "Baik". Dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada nilai BSKAP, sehingga diharapkan rata-rata nilai seluruh siswa minimal mampu mencapai nilai 86 dengan kriteria baik sesuai dengan pedoman PAP skala 5.

Kondisi kenyataannya berbeda dengan yang diharapkan, masih ditemukan adanya kekurangan penguasaan KPK dan FPB pada siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih yang sudah menerapkan kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil wawancara awal dengan wali kelas V di SD Negeri 1 Penatih yaitu Bapak I Komang Eka Putra, S.Pd., pada hari Kamis, 4 April 2024 pukul 14.30 Wita. Didapatkan informasi bahwa sebanyak 15 siswa dari 27 banyak keseluruhan siswa, mendapatkan hasil

belajar masih di bawah KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 66. Demikian juga dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam materi KPK dan FPB hanya mampu mencapai nilai rata-rata 64,67 berada pada rentangan 40-64 dengan predikat “Kurang” setelah dikonversikan dengan pedoman PAP skala 5. Pemahaman siswa terhadap KPK dan FPB masih kurang, ini diperkuat dengan bukti di lapangan, beberapa siswa belum sepenuhnya mampu berhitung perkalian. Siswa diminta untuk menyebutkan perkalian secara acak dari bilangan 1 sampai bilangan 10 karena jarangya pengimplementasian menyebutkan perkalian sebelum masuk kelas dan saat pulang sekolah bahkan ada yang tidak hafal. Perkalian dan pembagian seharusnya menjadi bagian penting untuk memasuki materi KPK dan FPB. Siswa yang kurang hafal dengan perkalian kesulitan dengan menentukan kelipatan KPK. Selain itu, siswa juga sulit membedakan soal cerita yang harus diselesaikan dengan KPK atau FPB. Sejalan dengan pernyataan dari Lestari dan Nahdataeni (2022:191) bahwa cenderung menggunakan penyelesaian FPB saat mengerjakan soal KPK, begitu sebaliknya. Masalah lain timbul, siswa cenderung cepat bosan saat mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi bertempat di kelas V SD Negeri 1 Penatih pada hari Kamis, 18 April 2024 pukul 12:11 Wita. Kebosanan timbul akibat dari proses pembelajaran yang kurang menarik. Tidak diselingi dengan *ice breaking*, *games* maupun nyanyian yang mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa. Siswa juga mengeluhkan pembelajaran yang didominasi dengan metode ceramah oleh guru sehingga siswa kurang memahami terkait konsep KPK dan FPB. Sejalan dengan pernyataan dari Arvianto dan Widayati (2020:532) bahwa kebanyakan guru dalam melakukan pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran yang dulu seperti

konvensional dan memberi tugas bagi siswa yang menjadikan siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Kurangnya pemahaman konsep KPK dan FPB akan menyulitkan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan KPK dan FPB. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang hanya berpatokan terhadap buku paket serta LKS saja. Sehingga siswa kesulitan untuk melakukan belajar mandiri akibat dari model pembelajaran konvensional. Penggunaan media pembelajaran yang hanya sebatas video pembelajaran dari Youtube, belum bervariasi sehingga mempengaruhi penyampaian materi. Media yang belum bervariasi dan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa justru menyebabkan minat belajar siswa menurun siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil belajar siswa kelas V masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah KKTP dan nilai rata-rata yang berada pada kategori kurang setelah dikonversikan dengan pedoman PAP skala 5, khususnya pada materi KPK dan FPB siswa kelas V. Hal tersebut berbanding terbalik dengan harapan, yang seharusnya nilai rata-rata seluruh siswa mencapai minimal 86, sehingga terjadi kesenjangan berupa nilai yang selisih sebanyak 21.33. Dilihat dari kesenjangan tersebut mengindikasikan bahwa adanya masalah yang terjadi selama proses pembelajaran. Masalah ini muncul akibat dari adanya sebab, sehingga diperlukannya analisis terhadap faktor penyebab terjadinya masalah tersebut. Kesenjangan yang tampak antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan jika tidak ada yang mengambil langkah baik selanjutnya, maka akan berdampak terhadap rendahnya minat, motivasi dan hasil belajar siswa (Widiarti, dkk., 2021).

Ketika mempelajari materi KPK dan FPB, siswa harus memiliki rasa minat belajar yang mempengaruhi suasana hatinya selama proses pembelajaran. Minat belajar yang tinggi dalam pembelajaran matematika, mendorong kemampuan matematis dan juga untuk melatih siswa dalam berpikir secara kritis, logis, cermat dan kreatif, hingga mampu mencapai hasil belajar yang baik dalam pelajaran matematika (Nugroho, dkk., 2020:42). Saat siswa tidak minat belajar maka siswa cenderung tidak bersemangat, cepat bosan dan tidak memperhatikan gurunya saat pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya di kemudian hari. Memperhatikan hasil belajar siswa yang rendah, hal ini bisa disebabkan oleh 2 faktor secara umum yaitu faktor internal (dalam diri siswa) dan faktor eksternal (luar diri siswa). Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar biasanya terkait minat dan motivasi belajar siswa lemah, aspek kognitif yang sulit memahami konsep materi. Sejalan dengan pernyataan dari Ayu dan Nurafni (2022:6104) yang menyatakan bahwa:

faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa khususnya materi KPK dan FPB yaitu siswa belum mampu memahami dan membedakan konsep KPK serta FPB pada soal cerita maupun cara menyelesaikan masalah yang dianggapnya banyak. Banyak siswa juga yang belum hafal perkalian maupun pembagian. Sehingga, tidak bisa menyelesaikan soal secara logis dan tepat.

Faktor eksternal berkaitan dengan luar diri siswa seperti lingkungan belajar siswa, strategi guru dalam pembelajaran, alat-alat pengajaran serta sarana dan prasarana sekolah. Menurut Anggraeni, dkk., (2022), menyatakan bahwa hasil belajar rendah akibat adanya strategi pembelajaran dari guru yang monoton dan peralatan belajar yang masih minim digunakan oleh guru. Sejalan dengan pernyataan dari Fariana, dkk., (2022) bahwa terbatasnya alat pembelajaran matematika yang digunakan oleh pendidik juga mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain itu, motivasi dari

lingkungan sekolah seperti minimnya penggunaan media pembelajaran serta belum sepenuhnya terdapat variasi dalam pembelajaran (Latifah, dkk., 2024). Faktor yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih adalah faktor eksternal yaitu belum adanya upaya guru dalam mengatasi permasalahan yang timbul pada siswa kelas V SD negeri 1 Penatih khususnya pada materi KPK dan FPB. Sehingga penunjang dalam pembelajaran pun belum sesuai dengan kebutuhan siswa. Suatu penunjang dalam pembelajaran matematika salah satunya adalah media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga membantu siswa dalam memahami konsep materi dengan baik (Agustinah, dkk., 2023).

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa keberadaan media pembelajaran sangat penting sebagai suatu komponen pembelajaran. Salah satunya, pembelajaran matematika harus mampu diajarkan secara menarik oleh guru agar mutu pembelajaran di kelas meningkat yaitu dengan menggunakan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar, karena media berperan sebagai alat penyalur pesan dari pendidik ke siswa sebagai penerima pesan. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan diharapkan mampu mengembangkan proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya mampu meningkatkan minat belajar dan mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu contoh mata pelajaran yang bisa didesain pendidik menjadi sebuah komik digital adalah mengenai matematika (Hasibuan, dkk., 2022). Komik tersusun secara sistematis dengan alur yang jelas sehingga memudahkan pembaca memahaminya dan juga memberi sebuah hiburan bagi pembacanya karena komik sebagai

bentuk kartun yang menunjukkan karakter dengan memerankan suatu cerita (Putra dan Milenia, 2021). Media pembelajaran komik dikembangkan dengan berimplikasi terhadap lingkungan belajar siswa yaitu berbasis kearifan lokal tradisi masyarakat Bali pada umumnya yaitu *Ngayah*. Tradisi *ngayah* biasa dilaksanakan oleh masyarakat Hindu Bali beberapa hari sebelum menyambut Hari Raya Besar ataupun *rainan*, *piodalan* dan lainnya. Selain itu, tradisi *Ngayah* juga menjadi suatu bagian kearifan lokal yang paling dekat dengan lingkungan siswa. Dalam penerapannya *Ngayah* tidak hanya dilakukan oleh orang beragama Hindu, tetapi tradisi *Ngayah* ini juga dapat diterapkan oleh agama lain, misalnya, pada saat menjelang Hari Raya Saraswati seluruh siswa diharapkan untuk membersihkan halaman sekolah (Indirayani, dkk., 2023:196). Dalam penerapannya dibagi ke dalam beberapa kelompok seperti “kelompok dalam membuat sarana upacara (banten), kelompok dalam mempersiapkan makanan, kelompok yang mempersiapkan tempat upacara, dan lain sebagainya” (Juniari, dan Made, 2023:75). Terciptanya media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal ini untuk mengenalkan siswa terhadap tradisi turun-temurun yang dilakukan oleh masyarakat Bali. Materi pelajaran yang mengombinasikan kearifan lokal mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna karena sesuai dengan situasi konkret (Fuad, dkk., 2020). Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian dari Ayuni, dkk., (2023), menyatakan bahwa media komik digital matematika berbasis kearifan lokal valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Begitu pula pernyataan hasil penelitian dari Yulanda, dkk., (2022) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan komik matematika berbasis budaya berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa dalam

menyelesaikan soal KPK dan FPB. Komik digital berbasis kearifan lokal juga mampu memvisualisasikan hal-hal abstrak secara realistis, dan juga komik digital dapat merubah materi yang sulit dipahami menjadi materi yang mudah dipahami (Guntur, dkk., 2022). Sejalan dengan hasil penelitian dari Ngazizah, dkk., (2022) bahwa komik berbasis kearifan lokal yang disertai dengan gambar bervariasi akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak sehingga memberikan gambaran konkret pada siswa. Penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya, yaitu penelitian dari Safitri, dkk., (2023) penelitian ini merupakan penelitian pengembangan barcodi (*barcode comic digital*) berorientasi penguasaan konsep siswa sekolah dasar pada materi fotosintesis. Penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan komik digital. Terbukti bahwa pada penelitian barcodi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SD yang membantu meningkatkan penguasaan konsep siswa, dilihat dari nilai rata-rata siswa yang meningkat secara signifikan. Selanjutnya ada penelitian dari Febriyandani, dan Kowiyah. (2021) penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan komik digital. Terbukti bahwa pada penelitian komik ini sangat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dan siswa cepat memahami materi pembelajaran, daripada hanya mendengarkan guru ceramah, meringkas materi, dan mengerjakan soal tanpa adanya contoh konkret. Sehingga dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian dari Ningrum, dkk., (2024) penelitian ini merupakan penelitian pengembangan e-komik matematika berbasis literasi numerasi di kelas

IV sekolah dasar. Penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan komik digital. Terbukti bahwa pada penelitian e-komik ini telah berhasil dikembangkan dengan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran matematika serta mendapatkan respon positif dari siswa. Penelitian dari Devi dan Werang (2023) penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media komik digital berbasis kearifan lokal tri hita karana. Penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan komik digital berbasis kearifan lokal. Terbukti bahwa pada penelitian media pembelajaran komik ini telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat membantu siswa dalam belajar. Sedangkan penelitian Kusumaningrum dan Masruro. (2022) penelitian ini merupakan penelitian *development of learning media flipbook digital comic based on local wisdom to increase learning interest*. Penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan komik digital berbasis kearifan lokal. Terbukti bahwa pada penelitian media pembelajaran komik ini telah dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Dari berbagai penelitian sebelumnya tersebut yang sejalan dengan penelitian sekarang, terdapat berbagai kebaruan tersendiri yaitu media pembelajaran komik digital yang hasil akhirnya berupa *QR-code* dalam gantungan kunci dengan mengintegrasikan kearifan lokal yaitu tradisi daerah setempat yang disebut *Ngayah* dengan materi KPK dan FPB muatan matematika kelas 5 SD Negeri 1 Penatih. Sehingga media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas V di SD Negeri 1 Penatih saja. Berdasarkan paparan masalah dan penelitian relevan tersebut, maka penulis menggagas sebuah penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Kearifan

Lokal *Ngayah* Materi KPK dan FPB pada Muatan Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Penatih”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yang timbul pada siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih, sebagai berikut.

- 1) Sebanyak 15 siswa dari 27 banyak keseluruhan siswa, mendapatkan hasil belajar masih di bawah KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 66. Demikian juga dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam materi KPK dan FPB hanya mampu mencapai nilai rata-rata 64,67 berada pada rentangan 40-64 dengan predikat “Kurang” setelah dikonversikan dengan pedoman PAP skala 5.
- 2) Belum adanya media komik digital yang digunakan dalam pembelajaran materi KPK dan FPB kelas V.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi terhadap materi KPK dan FPB padahal fasilitas memadai, sehingga siswa lebih pasif dalam pembelajaran.
- 4) Guru belum mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar mandiri.
- 5) Pada kegiatan pembelajaran guru belum mengintegrasikan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar siswa.
- 6) Proses pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran konvensional yang dominan ceramah.

- 7) Belum pahamnya siswa pada konsep materi KPK dan FPB yang dibelajarkan sehingga dalam penyelesaian masalah mengalami kesulitan karena hanya berpatok pada buku paket dan buku LKS saja.
- 8) Isi buku ajar berupa LKS dan buku paket sudah tidak menarik dan sulit dipahami.
- 9) Penguasaan perkalian beberapa siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih masih tergolong rendah.
- 10) Belum munculnya penggunaan *ice breaking* saat pembelajaran berlangsung akibatnya siswa cepat bosan.

1.3 Pembatasan Masalah

Hasil belajar siswa sebanyak 15 siswa dari 27 banyak keseluruhan siswa, mendapatkan hasil belajar masih di bawah KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 66. Demikian juga dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar siswa secara keseluruhan dalam materi KPK dan FPB hanya mampu mencapai nilai rata-rata 64,67 berada pada rentangan 40-64 dengan predikat “Kurang” setelah dikonversikan dengan pedoman PAP skala 5. Hal tersebut dipengaruhi oleh faktor media pembelajaran yang belum bervariasi dan belum mengintegrasikan materi dengan lingkungan belajar siswa. Maka penelitian ini difokuskan pada pengembangan komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih?
- 2) Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih?
- 3) Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih.
- 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu-ilmu media pembelajaran dalam dunia pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, melalui penerapan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal.

2) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyusun media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal mengenai topik bahasan yang lain.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu dijadikan dasar oleh kepala sekolah untuk mengambil kebijakan dalam mewajibkan para guru mengembangkan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal untuk setiap materi yang diajarkan.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan dalam mengembangkan penelitian yang lain untuk melanjutkan meneliti

variabel-variabel lain yang relevan dengan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian Pengembangan ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

- 1) Produk ini berupa media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Canva* berbantuan *QR-Code* untuk desainnya dan gantungan kunci.
- 2) Media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD dapat diakses melalui handphone dengan cara scan *QR-code* yang tersedia.
- 3) Media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD dikembangkan untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga memudahkan siswa dalam menangkap informasi dan memahami materi yang disampaikan.
- 4) Media pembelajaran komik digital memadukan panel, balon kata, warna, ilustrasi gambar serta karakter sehingga tercipta media yang sangat menarik untuk dipelajari.
- 5) Media pembelajaran komik digital ini bisa digunakan dimana saja baik itu di sekolah maupun di luar lingkungan sekolah. Jadi siswa tidak perlu ke sekolah lagi apabila ingin mengakses komik digital.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan ini dilakukan agar memberikan manfaat bagi guru dalam proses pembelajaran dan juga siswa sebagai pengguna. Selain itu, diharapkan siswa dapat belajar dengan aktif, semangat dan dapat mempermudah pemahaman siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dengan mengintegrasikan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar siswa. Maka dengan dibuatnya media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal agar mampu meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada materi KPK dan FPB. Materi yang dipelajari diharapkan bisa berguna di kehidupan sehari-hari. Sedangkan bagi siswa yang cenderung sedikit lambat dalam mempelajari materi KPK dan FPB bisa mengulanginya berulang kali hingga siswa benar-benar memahami materi yang dipelajari.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal *Ngayah* materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Penatih ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Media pembelajaran komik digital merupakan media yang berisikan balon teks, alur cerita, warna, ilustrasi gambar dan juga karakter yang menarik sebagai bahan pembelajaran sekaligus terkandung bahan hiburan di dalamnya. Walaupun setiap anak itu memiliki unik dengan

berbagai perbedaan dalam memahami materi, namun pembelajaran yang dikemas melalui komik justru lebih mudah dipahami.

- 2) Media pembelajaran komik digital ini dapat digunakan pada proses pembelajaran materi KPK dan FPB pada muatan matematika siswa kelas V sekolah dasar yang diharapkan mampu memajukan proses belajar siswa, menumbuhkan minat belajarnya dan meningkatkan hasil belajar siswa kedepannya.
- 3) Media pembelajaran komik digital ini berbasis kearifan lokal yang dapat memudahkan siswa dalam mengaitkan dengan situasi nyata pada kehidupan sehari-hari. Sehingga siswa mampu menyelesaikan permasalahan yang ada dengan berpikir kritis, logis dan sistematis.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran komik digital ini dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri 1 Penatih, sehingga pengembangan yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa kelas V di sekolah tersebut.
- 2) Penyebaran media ini sangat terbatas hanya di SD Negeri 1 Penatih saja karena terkendala waktu produksi dan juga biaya yang diperlukan.
- 3) Pengembangan media pembelajaran komik ini memiliki keterbatasan hanya dipergunakan untuk siswa kelas V materi KPK dan FPB pada muatan matematika.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka dari itu dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang berguna untuk menghasilkan produk baru tertentu dan menguji kelayakan produk tersebut.
- 2) Komik digital merupakan media yang terdiri dari balon teks, alur cerita, warna, ilustrasi gambar dan juga karakter yang menarik serta memanfaatkan indera mata dalam penyerapan informasi terkait materi. Media ini berbantuan teknologi namun tetap harus didesain sendiri dan hasil akhir berupa *QR-Code* yang digabungkan pada gantungan kunci, lalu di scan untuk mulai mengoperasikan komik digital.
- 3) *QR-Code* merupakan singkatan dari *quick response code*, yang termasuk ke dalam salah satu jenis barcode berbentuk 2 dimensi yang dapat di scan/dibaca dengan mudah oleh perangkat digital.
- 4) Matematika merupakan ilmu universal yang bersifat abstrak yang mampu meningkatkan cara berpikir logis, dan bernalar kritis.
- 5) Kearifan lokal *Ngayah* merupakan sebuah tradisi turun-temurun yang dilakukan oleh masyarakat Bali tatkala ada sebuah upacara agama dan lainnya.