

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Kemajuan suatu bangsa tidak lepas dari kualitas sumber daya manusianya. Pendidikan merupakan salah satu hal yang menentukan kualitas sumber daya manusia itu sendiri (Alfariez & Nadiyah, 2023). Melalui pendidikan seseorang dapat mengenal dan mengembangkan segala bentuk kemampuan seperti: potensi, minat, bakat, dan karakter yang ada pada dirinya, demi menunjang kehidupannya di masa yang akan datang (Dharmayanti et al., 2023). Hal tersebut sesuai dengan apa yang dimuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 (Depdiknas, 2003).

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diketahui bahwa berkembangnya potensi yang ada dalam diri siswa tentunya dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Pendidikan dapat ditempuh melalui beberapa jalur, salah satu jalur yang dapat ditempuh adalah jalur pendidikan formal, yaitu sekolah. Sekolah dalam pelaksanaannya dibagi menjadi tiga jenjang yakni pendidikan

dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Adanya jenjang dalam pendidikan formal dimaksudkan untuk mengembangkan potensi-potensi peserta didik, salah satunya adalah keterampilan berpikir kritis. Berpikir kritis merupakan salah satu keterampilan yang diharapkan dimiliki oleh setiap siswa. Keterampilan berpikir kritis telah menjadi hal yang sangat diperhatikan dalam perkembangan berpikir siswa. Pada era globalisasi semua informasi dengan sangat mudah masuk kedalam diri setiap siswa. Mudah masuknya segala informasi, membuat siswa harus berpikir secara kritis untuk menyaring informasi-informasi tersebut. Aeni (2014), menyatakan bahwa berpikir kritis adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan. Namun pada kenyataannya, keterampilan berpikir kritis siswa- siswi Indonesia masih terbilang rendah. Hal itu diketahui berdasarkan hasil programme for international student assessment (PISA) 2012, skor literasi Indonesia adalah 382 dengan peringkat 64 dari 65 negara. Soal yang digunakan terdiri atas 6 level (level 1 terendah dan level 6 tertinggi). Siswa di Indonesia hanya mampu menjawab pada level 1 dan level 2 (Al-Anwari, 2014). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal yang mengacu pada keterampilan berpikir kritis masih sangat rendah.

Permasalahan yang sama juga ditemui di SDN 7 Kubutambahan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas kelas V pada saat dilaksanakannya studi pendahuluan, kemampuan berpikir kritis siswa dikatakan masih rendah. Dari hasil penilaian tes berpikir kritis yang menggunakan soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya pada penelitian terdahulu dan disebarakan kepada 27 siswa kelas V di SDN 7 Kubutambahan, memperoleh skor rata-rata

40,25, jika diinterpretasikan maka kemampuan berpikir kritis siswa tersebut dalam kategori kurang.

Berdasarkan hasil observasi, ketika proses pembelajaran matematika berlangsung siswa banyak kurang fokus mengikuti pembelajaran sehingga membuat kemampuan berpikir kritisnya rendah. Siswa juga kurang mampu menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan matematika yang ada di sekitarnya. Ketika diberikan sebuah masalah rasa ingin untuk menjawab dan menyelesaikannya masih kurang. Berdasarkan pengamatan, terlihat hanya 4 orang siswa dalam satu kelas yang fokus dan mampu menganalisis masalah-masalah yang diberikan oleh guru. Dapat diartikan bahwa, hanya 14,81% siswa yang fokus dan mampu menganalisis masalah. Sedangkan 85,19 % siswa dari total keseluruhan 27 siswa di kelas V SDN 7 Kubutambahan tidak fokus dalam pembelajaran dan tidak mampu menganalisis masalah yang diberikan oleh guru.

Hal ini disebabkan karena sebagian besar siswa tidak menyukai pelajaran matematika, karena mereka menganggap matematika itu sulit dan sesuatu yang harus di hafalkan para siswa juga kesusahan dalam menghubungkan konsep-konsep matematika di sekolah dengan pengalaman mereka sehari-hari. Pembelajaran matematika terlalu formal, dalam hal pendidikan matematika ini guru dituntut untuk mengembangkan kompetensinya secara berkelanjutan agar mampu menjalankan tugasnya secara profesional

Masalah mutu pendidikan di Indonesia khususnya prestasi belajar matematika siswa merupakan masalah nasional yang telah lama diperbincangkan, upaya yang berkenaan dengan peningkatan prestasi belajar ini telah banyak dilakukan, baik seminar pendidikan maupun penelitian pendidikan tentang model

pembelajaran, akan tetapi kenyataannya belum mampu memberikan hasil yang maksimal. Minat belajar juga turut memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar siswa, minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika itu sendiri perlu ditumbuhkan dalam diri siswa karena ketika siswa berminat dengan matematika tentunya ia memperhatikan dan selalu mencoba untuk mempelajari lebih tentang matematika sehingga nilai matematikanya pun pastinya jauh lebih baik dibanding anak yang tidak memiliki minat belajar sama sekali terhadap mata pelajaran matematika tentunya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru seharusnya dapat mendorong siswa kreatif dan mandiri, serta dalam keadaan yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan demikian proses pembelajaran lebih dinamis dan dapat dilakukan melalui model pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan. Dimana proses yang menyenangkan tersebut dapat memudahkan siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya dan prestasinya khususnya dalam aspek kognitif. Salah satu faktor yang menyebabkan matematika menjadi sulit media pembelajaran matematika yang biasa digunakan di sekolah (buku pelajaran) dirasa masih kurang menarik dan kurang mudah dipahami oleh siswa. Terutama dalam penyajian materi soal cerita yang dianggap siswa melihat tampilan soalnya saja anak sudah merasa kesulitan dalam memahaminya. Hal ini disebabkan karena penyajian soal cerita hanya berupa tulisan huruf dan angka yang tidak bisa menarik perhatian siswa

Anggareni et al. (2013), mengemukakan bahwa pembelajaran yang berlangsung di sekolah cenderung menunjukkan: (1) guru lebih banyak ceramah; (2) pengelolaan pembelajaran cenderung klasikal dan kurang bervariasi; (3) guru

dan buku sumber belajar masih belum memadai untuk memenuhi kebutuhan siswa. Pendapat tersebut tidak sepenuhnya benar, karena faktanya di kurikulum 2013 saat ini berbagai metode termasuk diskusi sudah diupayakan oleh guru, akan tetapi memang dukungan sarana pembelajaran di jenjang sekolah dasar tergolong masih sangat kurang. Hal tersebut yang kemudian berimbas pada rendahnya keterampilan berpikir kritis siswa. Berdasarkan hal tersebut dinilai bahwa dukungan sarana pembelajaran sangat diperlukan guna menarik minat siswa untuk belajar memproses informasi, bukan hanya mengulang dan menghafal informasi yang disampaikan oleh guru.

Peserta didik di Indonesia terampil dalam menggali informasi, mengevaluasi, dan merefleksi ilmu pengetahuan, akan tetapi peserta didik lemah dalam memahami suatu informasi yang terdapat dalam bacaan. Kemampuan peserta didik di Indonesia dalam literasi meraih skor rata-rata sebesar 371 dengan rata-rata skor OECD sebesar 487. Untuk skor rata-rata dalam matematika mencapai skor 379 dengan skor rata-rata OECD 487. Yuri menyampaikan beberapa paparan menarik mengenai capaian PISA 2018 yang diantaranya mengatakan bahwa Indonesia masuk dalam kuadran low performance dengan high equity.

Minat baca di Indonesia sangatlah rendah dibandingkan dengan negara-negara ASEAN seperti Malaysia dan Singapura. Kenyataannya banyak penduduk Indonesia lebih suka mencari informasi dari berbagai media dibandingkan dengan membaca buku. Bagi kebanyakan orang, buku merupakan suatu alat yang kurang praktis dalam mencari informasi dibandingkan dengan teknologi Android yang akan mudah dibawa kemanapun, kapanpun, dan dimanapun (Wahid, 2021).

Minat baca ialah suatu kekuatan yang mendorong anak dalam memiliki keinginan atau ketertarikan dalam aktifitas membaca dengan kemauan sendiri (P. Handayani & Koeswanti, 2020). Menurut Falahudin (2014: 109), penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Hal tersebut menegaskan bahwa terdapat bagian tersendiri yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan menggunakan buku teks, namun perlu adanya dukungan dari media pembelajaran untuk lebih merangsang pemahaman siswa.

Berdasarkan hal tersebut, telah dilaksanakan studi pendahuluan di SDN 7 Kubutambahan terkait kebutuhan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hasil yang diperoleh menunjukkan 85,4% siswa menyatakan bahwa mereka memerlukan media dengan tampilan serta unsur gambar dan warna yang menarik untuk mendukung buku teks pembelajaran yang sudah ada. Kemudian ketika diajukan pertanyaan terkait dengan buku yang menjadi kesukaan mereka untuk dibaca, sebanyak 91,8% siswa tertarik untuk membaca buku dengan banyak gambar didalamnya.

Siswa SD yang umurnya berkisar 6-12 tahun berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Oleh karena itu, dikembangkannya media pembelajaran yang berbentuk komik menjadi hal yang menarik, karena media tersebut dirasa sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada fase operasional konkret sehingga nantinya dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya.

Komik pertama kali ditemukan pada tahun 1519 oleh Cortes, yang diidentifikasi berasal dari bangsa Mesir kuno (Suciana, 2018). Komik sering diidentikkan dengan bacaan yang bersifat menghibur atau lucu, yang dapat dibaca sewaktu-waktu tanpa menguras pikiran dan tenaga si pembaca. Avrilliyanti (2013), menyatakan bahwa media komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan lebih mudah dimengerti karena terdiri dari gambar dan tulisan yang dirangkai dalam alur cerita, sehingga mudah dipahami.

Cerita serta penokohan yang fleksibel dan diselengi dengan gambar-gambar yang menarik, membuat komik dapat dijadikan endidikan media pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif. Karakteristik media komik yang fleksibel membuatnya mudah untuk disisipi permasalahan-permasalahan yang menuntut siswa untuk berpikir kritis. Saputro (2016), dalam penelitiannya yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran Komik Islam Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dalam Berpikir Kritis Siswa di Sekolah”, menyatakan bahwa media komik dapat berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran berbentuk komik dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan komik digital memiliki pengaruh terhadap meningkatnya penguasaan konsep dan daya berpikir kritis siswa (Anisa et al., 2023). Melalui gambar-gambar yang menarik dan alur cerita yang seru, komik mengajak siswa untuk menganalisis setiap potongan komik, menghubungkan berbagai informasi,

dan menarik kesimpulan. Dengan begitu, siswa dilatih untuk berpikir lebih dalam, mencari makna tersembunyi di balik gambar dan dialog, serta mengevaluasi berbagai sudut pandang. Selain itu, komik juga menyajikan masalah-masalah yang kompleks dalam format yang mudah dicerna, sehingga siswa dapat berlatih memecahkan masalah dan membuat keputusan (Yolan et al., 2023). Sehingga, komik tidak hanya menghibur, tetapi juga merangsang otak siswa untuk bekerja lebih aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan komik dalam pembelajaran tentunya penting tidak hanya untuk siswa tetapi penting juga bagi guru agar meningkatkan kualitas serta efisiensi dalam belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal (Suparmi, 2018). Pemakaian media belajar dalam pembelajaran dapat merangsang keinginan dan minat siswa dalam belajar atau memiliki motivasi dalam mencapai tujuannya, hal itu juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta hasil belajar cenderung lebih baik (Suparman et al., 2020).

Media komik dikembangkan dengan harapan agar membantu siswa dalam proses pembelajaran. Selain kecocokan untuk meningkatkan berpikir kritis, penokohan dalam media komik juga dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan nilai-nilai karakter kepada para siswa. Saputro dan Soeharto (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV SD”, menyatakan bahwa media komik mampu memberikan sumbangsih pada pembentukan karakter siswa dalam kriteria “sedang”. Oleh karena itu, selain

digunakan untuk membantu proses pembelajaran, komik juga dapat digunakan sebagai pendidikan karakter pada siswa.

Komik yang dikembangkan ini nantinya akan dipadukan dengan kearifan lokal Bali yang ada. Dengan menyajikan cerita-cerita yang relevan dengan kearifan lokal dalam kehidupan sehari-hari, komik ini dapat mengajak siswa untuk menganalisis situasi, mencari solusi atas permasalahan yang disajikan, dan mengevaluasi berbagai sudut pandang (Ni'mah & Utsman, 2024). Melalui alur cerita yang menarik dan visual yang memikat, siswa diajak untuk berpikir lebih dalam, menghubungkan berbagai informasi yang ada, dan menarik kesimpulan yang logis. Selain itu, dengan mengangkat nilai-nilai kearifan lokal Bali seperti komik ini juga dapat menanamkan nilai-nilai moral yang kuat pada siswa serta memperkenalkan budaya lokal kepada siswa (P. P. Sari et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan dan kajian terhadap penelitian yang relevan, maka dilakukannya penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media E-Komik Berorientasi Kearifan Lokal Seni bangunan bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa dalam memproses informasi masih sangat rendah yang berakibat pada rendahnya keterampilan berpikir kritis
2. Siswa memiliki minat yang rendah terhadap pelajaran Matematika karena metode pengajaran yang kurang menarik dan interaktif.

3. Media pembelajaran yang ada kurang menarik dan kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya dalam mata pelajaran Matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, masalah pada penelitian ini dibatasi agar spesifik dan dapat mencapai target penelitian yang diharapkan. Penelitian ini akan memfokuskan masalah pada belum tersedianya media yang menarik untuk menunjang buku teks pelajaran serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Berdasarkan endi permasalahan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran *e-comik* Matematika untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas V SD. Dalam proses pengembangan ini, model ADDIE akan digunakan dalam proses perancanganya

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam proposal ini adalah:

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media e-komik berorientasi kearifan lokal seni bangunan bali pada mata pelajaran matematika di SD kelas V?
2. Bagaimana validitas media e-komik berorientasi kearifan lokal seni bangunan bali pada mata pelajaran matematika di SD kelas V?
3. Bagaimana kepraktisan media e-komik berorientasi kearifan lokal seni bangunan bali pada mata pelajaran matematika di SD kelas V?

4. Bagaimana efektivitas media e-komik berorientasi kearifan lokal seni bangunan bali pada mata pelajaran matematika di SD kelas V untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan penelitian yang dapat diharapkan yaitu :

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media e-komik berorientasi kearifan lokal seni bangunan bali pada mata pelajaran matematika di SD kelas V.
2. Untuk mengetahui validitas media e-komik berorientasi kearifan lokal seni bangunan bali pada mata pelajaran matematika di SD kelas V.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media e-komik berorientasi kearifan lokal seni bangunan bali pada mata pelajaran matematika di SD kelas V.
4. Untuk mengetahui efektivitas media e-komik berorientasi kearifan lokal seni bangunan bali pada mata pelajaran matematika di SD kelas V untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dirancang untuk menghasilkan media pembelajaran guna mempermudah dan memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini yaitu sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan penambahan bahan ajar khususnya media dalam kegiatan

pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi permasalahan pendidikan di Indonesia khususnya pada bidang penelitian pengembangan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis ialah manfaat yang bersifat terapan dan dapat segera digunakan untuk keperluan praktis, misalnya memecahkan suatu masalah, membuat keputusan, memperbaiki suatu program yang sedang berjalan. Manfaat praktis pada penelitian ini dapat dilihat dari siswa, guru, dan pembaca. Berikut ini akan diuraikan manfaat praktis dari ketiganya:

a. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, diharapkan siswa dapat belajar menggunakan media yang dikembangkan peneliti dengan suasana belajar yang lebih baik, sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis

b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan guru terkait media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam membantu penyampaian materi pembelajaran serta dapat memberikan suatu nuansa yang berbeda untuk diterapkan pada pembelajaran.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan kepustakaan yang merupakan informasi tambahan yang berguna bagi pembaca dan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pihak-pihak yang mempunyai permasalahan yang sama atau ingin mengadakan penelitian lebih lanjut.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan media E-Komik Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Seni bangunan bali ini akan berfungsi sebagai salah satu cara alternatif untuk membantu dalam proses pembelajaran di sekolah. Media yang dikembangkan untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

- a. Mudah diakses dimana saja: Dalam kepraktisan pemakaian media e-komik Matematika berorientasi kearifan lokal Seni bangunan bali yang dimana dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
- b. Tahan lama : Ketahanan media E-Komik Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Seni bangunan bali ini bisa dipakai beberapakali dikarenakan dalam penggunaan media ini merupakan salah satu media yang mengikuti perkembangan teknologi di bidang Pendidikan
- c. Variatif: Dalam media E-Komik Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Seni bangunan bali ini akan berisikan beberapa konten pelajaran yang akan meningkatkan semangat dan fokus siswa dalam belajar, media yang berorientasi kearifan lokal Seni bangunan bali akan meningkatkan minat siswa dalam belajar karena berisi elemen seni dan budaya Bali yang akan menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan berpikir kritis siswa
- d. Interaktif: media E-Komik Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Seni bangunan bali ini akan berisikan beberapa komponen media pembantu dalam proses pembelajaran yaitu berisikan video pembelajaran yang akan terlaksana dalam proses pembelajaran secara interaktif, baik interaksi antar pengguna,

maupun pengguna dengan sumber belajar yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar tersebut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media e-komik berorientasi kearifan lokal Seni bangunan bali sangat penting karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran matematika di kelas V SD. Dengan mengintegrasikan elemen seni dan budaya Bali, siswa tidak hanya belajar matematika, tetapi juga memahami dan menghargai kearifan lokal. Selain itu, penggunaan e-komik sebagai media pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan. Penggunaan e-komik juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media visual seperti e-komik mampu menarik perhatian siswa lebih efektif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional.

E-komik juga memberikan konteks nyata yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari dan budaya mereka, sehingga membuat pembelajaran lebih relevan dan bermakna. Ini dapat menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya lokal, sekaligus meningkatkan keterampilan akademis. Selain itu, e-komik dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, memberikan fleksibilitas dalam belajar. Siswa dapat mengulang materi yang belum dipahami tanpa merasa terbebani, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dengan demikian, pengembangan media e-komik yang berorientasi pada kearifan lokal Seni bangunan bali tidak hanya bermanfaat dalam konteks pendidikan, tetapi juga dalam pelestarian budaya lokal. Lebih jauh lagi, integrasi e-komik dalam pembelajaran matematika dapat

menstimulasi berbagai gaya belajar siswa. Beberapa siswa mungkin lebih responsif terhadap visual dan cerita, sedangkan yang lain mungkin lebih suka pendekatan yang lebih tradisional. E-komik menyediakan kombinasi ini, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.

Dengan gaya naratif dan ilustrasi yang menarik, e-komik dapat membantu memperjelas konsep-konsep matematika yang kompleks dan membuatnya lebih mudah dipahami. Tidak hanya itu, e-komik yang berfokus pada kearifan lokal juga dapat berfungsi sebagai sarana untuk pengajaran nilai-nilai moral dan etika.

Pengembangan e-komik yang baik juga harus melibatkan partisipasi aktif dari komunitas lokal, termasuk seniman, pendidik, dan ahli budaya. Ini memastikan bahwa konten e-komik tidak hanya akurat secara budaya, tetapi juga sesuai dengan kurikulum pendidikan. Kolaborasi ini juga dapat memperkaya konten e-komik, menjadikannya lebih beragam dan menarik bagi siswa (Utami, 2017).

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan E-Komik Berorientasi Kearifan Lokal Seni bangunan bali ini sebagai berikut :

1.9.1 Asumsi Pengembangan

- a. Penggunaan media pembelajaran pengembangan E-Komik Berorientasi Kearifan Lokal Seni bangunan bali dapat memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
- b. Penggunaan media pembelajaran pengembangan E-Komik Berorientasi Kearifan Lokal Seni bangunan bali dapat dijadikan pendamping buku

pembelajaran yang sudah tersedia, untuk lebih mengoptimalkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa.

- c. Untuk meningkatkan minat, antusias serta motivasi belajar siswa dan juga memberikan pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan sebelumnya.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Akses Teknologi: Tidak semua siswa mungkin memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi dan internet, yang dapat menghambat penggunaan e-komik.
- b. Variasi Kemampuan Teknologi: Kemampuan teknologi yang berbeda-beda di antara siswa dan guru dapat menjadi tantangan dalam mengimplementasikan e-komik secara efektif.
- c. Keterbatasan Konten Lokal: Pembuatan konten e-komik yang berorientasi kearifan lokal Seni bangunan bali mungkin memerlukan waktu dan sumber daya yang signifikan.
- d. Evaluasi Efektivitas: Mengukur dampak langsung e-komik terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa mungkin memerlukan metode evaluasi yang kompleks dan jangka waktu yang panjang.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya salah pengertian mengenai istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini diperlukan definisi terhadap istilah peneliti

1. Pengembangan Media e-komik: Proses pembuatan dan penggunaan komik digital sebagai alat bantu pembelajaran. E-komik ini dirancang untuk menarik

minat siswa melalui visual yang menarik dan cerita yang relevan dengan materi pelajaran.

2. Berorientasi Kearifan Lokal Seni bangunan bali: Memfokuskan konten pada nilai-nilai budaya dan seni yang berasal dari Bali. Dengan menyertakan elemen kearifan lokal, e-komik ini tidak hanya mengajarkan materi akademik tetapi juga memperkenalkan siswa pada budaya dan tradisi daerah mereka.
3. Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa: Bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan analitis dan evaluatif mereka. Dengan membaca dan menganalisis cerita dalam e-komik, siswa diajak untuk berpikir lebih mendalam dan kritis, yang merupakan keterampilan penting dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari.
4. Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Kelas V: Diterapkan dalam pengajaran matematika untuk siswa kelas lima sekolah dasar. E-komik ini digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga membantu siswa lebih cepat menguasai materi pelajaran.