

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Di zaman reformasi, pendidikan di Indonesia telah mengalami transformasi yang signifikan. Kurikulum merdeka merupakan suatu bentuk reformasi dalam bidang pendidikan. Berdasarkan informasi dari situs Sistem Informasi Kurikulum Nasional, Pusat Kurikulum dan Pembelajaran menyampaikan bahwa visi Kurikulum merdeka adalah melatih individu Indonesia agar memiliki keterampilan dan sikap yang cukup untuk menghasilkan kontribusi yang bernilai bagi masyarakat sebagai individu beriman, produktif, kreatif, inovatif, efektif, dan kontributif.

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2022 yang mengubah ketentuan dari Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 mengenai Standar Nasional Pendidikan, pendidikan merupakan usaha yang terencana dan disadari untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan kualitas kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, budi pekerti yang baik, serta ketekunan. Mengaplikasikan media dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan mutu Pendidikan. Menurut pemikiran (Wahyuni dkk, 2020) etnomatematika bertindak sebagai jembatan antara budaya dan pembelajaran matematika. Etnomatematika lahir dari kata "etno", artinya "etnis" atau "budaya," dan "matematika". Dalam ungkapan lain, etnomatematika merupakan matematika yang terdapat dalam konteks budaya. Dalam pandangan D'Ambrosio (Marsigit, 2022) konsep "etno" meliputi semua aspek yang membentuk identitas budaya individu, mulai dari bahasa, simbol, nilai-nilai, jargon,

keyakinan, kuliner dan mode berpakaian, kebiasaan, serta ciri fisik. Walaupun begitu, matematika melibatkan kegiatan seperti pemodelan, klasifikasi, penyusunan, dan penarikan kesimpulan. Etnomatematika menganalisis keterkaitan antara budaya serta matematika. Maka, etnomatematika membantu menjelaskan bagaimana konsep matematika diasimilasi dari beragam konteks budaya. Budaya bisa mengungkap dan mengeksplorasi konsep matematika dengan menunjukkan keterkaitan antara matematika dan budaya. Matematika dapat timbul dari aspek budaya dan terlihat dalam konteks budaya, sehingga dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran matematika yang konkrit dan berada di sekitar peserta didik.

Arsyad (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran etnomatematika dalam proses pembelajaran disekolah dasar mencakup semua hal yang dipakai untuk menyampaikan informasi selama proses belajar-mengajar, dengan maksud agar peserta didik merasa tertarik dan bersemangat untuk belajar. Ada beberapa pendekatan yang tersedia untuk menangani masalah ini. Membuat situasi-situasi tertentu dapat meningkatkan literasi budaya, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran. Dengan mempertimbangkan berbagai faktor yang menimbulkan masalah tersebut akibat penggunaan media yang terbatas pada gambar-gambar sederhana, yang disebabkan oleh kelengkapan sarana prasarana IT yang belum merata di seluruh kelas serta kurangnya pemanfaatan media yang inovatif dalam pembelajaran Ilmu Sosial, maka rendahnya literasi budaya pada peserta didik di sekolah dasar menjadi perhatian, mengingat betapa pentingnya literasi budaya bagi proses belajar peserta didik. Maka diharapkan agar guru dapat meningkatkan pemahaman budaya peserta didiknya. Sebab sebagian guru masih

menggunakan pendekatan tradisional dalam mengajar, cara pembelajaran tersebut tidak efektif dalam mengaktifkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, yang mengakibatkan peserta didik merasa bosan, tak tertarik, dan kurang termotivasi untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang efektif dalam mengajar Matematika pada materi Geometri di sekolah dasar sesuai dengan perkembangan peserta didik adalah Komik digital.

Seiring perkembangan zaman, peserta didik mulai mengenal teknologi digital. Komik digital bukan lagi hal yang asing bagi peserta didik. Kelebihan media Komik digital menurut (Trimono, 1997) antara lain dapat menarik peserta didik untuk belajar dan membuat peserta didik dapat mengingat sesuatu lebih lama karena cerita diterjemahkan ke dalam bentuk gambar. Selain itu, media Komik digital juga dapat mempermudah peserta didik untuk mengetahui bentuk konkret mengenai maksud dari suatu materi. Maka dari itu, Pemilihan Komik digital disebabkan oleh keunggulannya sebagai alat pembelajaran, seperti menumbuhkan minat peserta didik, membuat materi lebih menarik, dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep abstrak.

Peneliti melakukan observasi awal tepatnya selama pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 95/I Olak pada tanggal 14,17, dan 28 Oktober 2024. Pembelajaran matematika di kelas ini hanya menggunakan buku pedoman sekolah sebagai sarana pembelajaran dan hanya menggunakan stik *ice* sebagai media pembelajarannya. Peneliti juga mengetahui bahwa peserta didik sangat menyukai buku yang berilustrasi, berwarna, dan 2 dari 12 peserta didik tidak menyukai hal tersebut, dan dari 12 peserta didik 8 diantaranya memiliki buku komik dan 10

peserta didik yang menyukai buku komik. Berdasarkan hasil wawancara, peserta didik juga sangat menyukai serta memiliki buku Komik meskipun tidak berkaitan dengan pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih menyukai buku Komik dan buku bergambar dibandingkan buku teks pembelajaran yang kaya tulisan. Peserta didik juga merasa sangat senang ketika mengetahui bahwa mereka akan belajar menggunakan media pembelajaran berbasis Komik yang menawarkan variasi cerita dan warna-warni. Peneliti menemukan bahwa dari 12 peserta didik, 3 peserta didik tidak memahami materi yang diajarkan dan peserta didik kurang tertarik pada pembelajaran matematika. Selain itu, guru tidak menggunakan media pembelajaran selama proses pembelajaran di kelas.

Mengacu pada uraian yang telah disampaikan sebelumnya, penulis bermaksud untuk menjalankan penelitian dengan judul **“Pengembangan Etnomatematika Digital Komik Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis Pengembangan Etnomatematika Digital Komik untuk Pembelajaran Matematika pada Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana hasil validasi desain dari pengembangan Media Pembelajaran Etnomatematika Digital Komik untuk Materi Geometri Kelas IV di Sekolah Dasar?

3. Bagaimana hasil validasi produk Media Pembelajaran Etnomatematika Digital Komik untuk materi geometri kelas IV Sekolah Dasar?
4. Bagaimana hasil implementasi produk media pembelajaran etnomatematika digital komik untuk materi geometri kelas IV Sekolah Dasar?
5. Bagaimana hasil evaluasi pengembangan Produk Media Pembelajaran Etnomatematika Digital Komik Untuk Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Mendeskripsikan hasil analisis Pengembangan Etnomatematika Digital Komik dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validasi desain dari Media Pembelajaran Etnomatematika Digital Komik dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan hasil validasi produk Media Pembelajaran Etnomatematika Digital Komik dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan hasil implementasi produk Media Pembelajaran Etnomatematika Digital Komik dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar.
5. Mendeskripsikan hasil evaluasi Pengembangan Etnomatematika Digital

Komik dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Geometri Kelas IV Sekolah Dasar.

#### **1.4 Spesifikasi pengembangan**

Untuk kelas IV SD Negeri 95/I Olak, Komik ini dibuat sebagai media pembelajaran untuk mengajar matematika dengan tema geometri. Spesifikasi pengembangan produknya adalah sebagai berikut.:

1. Peneliti menciptakan komik digital sebagai media pembelajaran geometri untuk peserta didik kelas IV di SD Negeri 95/I Olak. Penggunaan media ini cocok untuk diaplikasikan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran geometri di Kelas.
2. Komik digital yang diciptakan sebagai media pembelajaran Etnomatematika khusus untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar berfokus pada materi bangun datar.
3. Media pembelajaran Komik disajikan dalam bentuk sebagai berikut:
  - a. Tampilan sampul depan Komik yang menampilkan informasi mengenai program studi, jurusan, fakultas, universitas, serta nama dan nomor induk mahasiswa yang melakukan peneliti.
  - b. Halaman yang memuat informasi mengenai mata pelajaran dan materi pelajaran yang dijelaskan.
  - c. Penyampaian materi pelajaran, yang disajikan melalui percakapan antara tokoh-tokoh karakter dalam cerita Komik tersebut.
  - d. Halaman penutup dan ucapan terimakasih dan Tampilan sampul belakang Komik.

4. Produk yang berhasil dibuat, akan ditampilkan dalam bentuk *flipbook*.

### **1.5 Pentingnya pengembangan**

Penelitian Pengembangan sangat penting dalam Etnomatematika yang menggunakan Komik digital sebagai sarana belajar dalam materi geometri bagi peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, memfasilitasi pengajaran, dan memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran. Memberikan dukungan kepada guru dalam merancang media pengajaran yang berbasis komik. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pengajar dalam menggunakan teknologi seperti *Canva* dan *Pixton* serta memperluas pemahaman dalam pembuatan komik matematika geometri.

### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Tujuan pengembangan Komik sebagai alat bantu mengajar matematika untuk peserta didik kelas IV adalah membantu guru dan memperkuat pemahaman materi yang diajarkan. Selain itu, pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman guru terkait dengan kemajuan teknologi yang telah dilakukan. Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa kelemahan, yakni:

1. Produk pengembangan etnomatematika dalam bentuk komik digital terbatas pada pembelajaran matematika untuk kelas IV dengan fokus pada materi geometri mengenai bangun datar.
2. Uji coba media pengembangan etnomatematika digital melalui komik ini dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV Sekolah Dasar hanya dilaksanakan di SD Negeri 95/I Olak.

3. Pengembangan media pembelajaran etnomatematika digital komik dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV SD ini hanya dilakukan di SD Negeri 95/I Olak. Hal ini sangat bergantung pada fasilitas dan infrastruktur pada sambungan internet.

### 1.7 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah seperti berikut:

1. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) digunakan sebagai metode untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada.
2. Etnomatematika mencakup penggabungan matematika dengan kebudayaan khusus dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran komik digital merupakan jenis pembelajaran yang disajikan dan dibaca secara elektronik melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau *smartphone*.
4. Geometri merupakan cabang matematika yang berkaitan dengan penyelesaian masalah yang melibatkan pengenalan bentuk, perbedaan, dan penentuan persamaan atau perbedaan bentuk suatu objek

