

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang disengaja oleh individu atau kelompok untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan potensi peserta didik melalui pengajaran terencana dalam rangka menghasilkan generasi yang siap untuk menghadapi tantangan kehidupan dan berkontribusi positif bagi masyarakat. Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, pembelajaran merupakan tindakan yang paling mendasar (Prastawati & Mulyono, 2023). Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan di jenjang ini sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang dilaksanakan. Kualitas ini sendiri dipengaruhi oleh struktur pembelajaran, yang mengarahkan proses secara terarah dan sistematis, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran yang terstruktur di tingkat sekolah dasar mendukung pengembangan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dikatakan sukses ketika siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan ketentuan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses, untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, dapat dilakukan dengan cara: 1) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan materi dalam skenario dunia nyata, sehingga mereka dapat melihat relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari, 2) mendorong interaksi dan partisipasi aktif peserta didik, agar mereka

merasa terlibat dalam proses pembelajaran, 3) mengajak peserta didik untuk memanfaatkan sumber daya yang tersedia di masyarakat, guna memperluas wawasan dan pengalaman mereka, 4) memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran yang terstruktur ini tidak hanya dilaksanakan pada satu mata pelajaran, melainkan pada seluruh mata pelajaran di sekolah dasar, termasuk matematika, untuk memastikan setiap aspek perkembangan peserta didik dapat difasilitasi dengan optimal dan mendalam.

Matematika adalah ilmu yang mengkaji angka, ruang, struktur, dan transformasi, serta memiliki fungsi praktis dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari. Seperti yang dikemukakan Agustyaningrum dkk., (2022), matematika adalah bidang studi yang wajib dipelajari oleh peserta didik di semua jenjang pendidikan formal mulai dari tingkat SD hingga universitas. Mempelajari matematika tidak hanya untuk menguasai konsep perhitungan, namun juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengambil keputusan yang akurat dalam menghadapi berbagai kondisi.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran dasar yang mendapat banyak perhatian dalam kurikulum sekolah dasar. Hal ini sesuai dengan ketentuan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, khususnya ayat 2 pasal 40, mewajibkan kurikulum untuk jenjang pendidikan dasar dan menengah mencakup berbagai mata pelajaran seperti agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, IPA, IPS, seni budaya, pendidikan Keterampilan dan olahraga, keterampilan/kejuruan, serta muatan lokal.

Pembelajaran matematika SD memiliki tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik menerapkan konsep matematika dalam aktivitas sehari-hari (Yanti & Fauzan, 2021). Oleh karena itu, pembelajaran matematika sebaiknya dirancang dengan pendekatan yang menarik dan menyenangkan. Lisa (2022), mengungkapkan pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan minat peserta didik terhadap materi dan mengurangi rasa takut atau cemas terhadap matematika. Dengan demikian, terlibat dalam pengajaran matematika yang menyenangkan dapat membantu anak-anak memahami ide-ide dasar dan meningkatkan kepercayaan diri mereka saat mengerjakan soal-soal matematika yang sebenarnya.

Kenyataannya, banyak peserta didik yang masih kesulitan untuk memahami konsep-konsep matematika meskipun tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu menerapkan kemampuan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Kecenderungan peserta didik yang merasa kesulitan, atau bahkan takut dengan materi matematika merupakan salah satu masalah yang mereka hadapi ketika mempelajari konsep-konsep matematika. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang konsep-konsep dasar, cara pengajaran mata pelajaran tersebut yang mungkin tidak menarik, atau bahkan kecemasan yang berlebihan terhadap matematika. Hal ini dapat menjadi masalah serius karena membuat peserta didik kehilangan minat terhadap mata pelajaran tersebut dan menghambat pertumbuhan mereka dalam berpikir logis dan analitis yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk menggunakan pendekatan yang

tidak hanya fokus pada penguasaan rumus, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan di SD Negeri 110/I Tenam, diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut telah menerapkan kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, pendidik masih mengandalkan buku cetak yang tersedia di sekolah sebagai media utama. Pendekatan yang digunakan juga belum cukup kreatif, seperti menghubungkan materi dengan konteks kehidupan sehari-hari atau budaya lokal. Akibatnya, pembelajaran matematika terkesan menakutkan dan membosankan, karena pendidik belum memanfaatkan berbagai sumber daya dan alat pembelajaran yang ada secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, diperoleh informasi bahwa mereka merasa kesulitan dalam memahami pelajaran matematika dan menganggapnya sebagai mata pelajaran yang membosankan. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media visual, seperti gambar, dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan teks panjang tanpa ilustrasi. Dalam wawancara, sebagian besar siswa juga mengaku lebih tertarik pada buku yang dilengkapi dengan gambar, yang mereka anggap lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa minat siswa terhadap matematika sebenarnya cukup tinggi apabila materi disampaikan melalui pendekatan yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak I, pendidik kelas IV, pendidik mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika, masih terdapat beberapa tujuan pembelajaran yang belum tercapai secara optimal, terutama karena terbatasnya sumber daya pembelajaran yang digunakan, yakni hanya mengandalkan buku cetak matematika sebagai media utama dalam pembelajaran. Buku tersebut dirasa kurang menarik bagi siswa karena hanya berisi teks yang padat tanpa elemen visual yang dapat membantu pemahaman. Gaya penyajian yang monoton dan kurang interaktif membuat siswa kesulitan untuk memahami materi dengan baik, sehingga minat mereka terhadap pembelajaran matematika menjadi rendah. Kondisi ini mengindikasikan perlunya inovasi dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menjembatani materi yang diajarkan dengan pemahaman peserta didik. Menurut Firmadani (2020), media pembelajaran merupakan sarana untuk memaparkan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur agar lebih konkret dan mudah dipahami. Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara materi yang diajarkan pendidik dengan pemahaman peserta didik. Dengan bantuan visual yang jelas, media pembelajaran membantu peserta didik mencerna konsep yang rumit atau abstrak, sehingga mereka dapat menangkap informasi dengan lebih cepat dan mudah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik. Komik merupakan sebuah bentuk penyajian cerita melalui serangkaian gambar yang menghibur (Muhaimin dkk., 2023). Dalam dunia pendidikan, komik dapat berfungsi sebagai alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi

pembelajaran. Komik terdiri dari gambar-gambar yang menggambarkan karakter tertentu, dibuat dengan cara yang sederhana sehingga memudahkan pembaca dalam memahami maksud dan pesan yang disampaikan (Shomad & Rahayu, 2022). Hal ini menjadikan komik sebagai media yang tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga edukatif.

Penggunaan komik dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, khususnya anak-anak di usia sekolah dasar, karena penggunaan gambar kartun yang dihadirkan dalam halaman berwarna-warni (Subroto dkk., 2020). Gambar yang menarik dan berwarna dapat memicu minat belajar siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, komik dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan konsep-konsep matematika yang seringkali dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget dimana pemikiran anak-anak usia Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu periode dimana aktivitas mental anak lebih fokus pada objek-objek yang nyata atau pengalamannya (Ramadhina dk., 2024). Dengan kata lain, anak-anak pada tahap ini lebih mampu memahami informasi dan ide-ide yang ditampilkan secara konkret dibandingkan konsep abstrak atau simbolis.

Kesesuaian media pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa dapat ditingkatkan dengan memasukkan konteks budaya yang dikenal oleh siswa. Mengintegrasikan budaya dalam pembelajaran matematika bisa menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk mengembangkan Media Pembelajaran. Penanaman nilai-nilai budaya dalam proses pembelajaran memiliki potensi untuk memperkuat pendidikan, khususnya terkait dengan pilar-

pilar pendidikan yang perlu terus berkembang. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pendidikan yang merata, inovatif, dan kreatif, dengan visi yang jelas untuk masa depan generasi yang akan datang (Kusnadi, 2022). Salah satu cara yang bisa digunakan untuk mencapainya adalah dengan mengintegrasikan budaya lokal dalam materi pembelajaran. Budaya Jambi, dengan berbagai tradisi dan simbol khasnya, bisa menjadi konteks yang menarik dalam pembelajaran matematika. Hal ini tidak hanya membuat materi pembelajaran lebih relevan, tetapi juga dapat menumbuhkan rasa cinta dan penghargaan terhadap budaya daerah siswa.

Kebudayaan lokal mencakup berbagai aspek kehidupan, seperti cerita rakyat, batik, tarian, dan sebagainya. Dalam konteks kebudayaan Jambi, salah satu contoh yang sangat relevan adalah rumah adat Kajang Lako, yang merupakan simbol penting dari kebudayaan masyarakat Jambi. Mengintegrasikan konsep-konsep matematika dengan pengenalan terhadap rumah adat ini memungkinkan siswa tidak hanya mempelajari matematika, tetapi juga memahami dan melestarikan budaya lokal mereka. Hal ini penting mengingat banyak anak-anak saat ini yang mulai kehilangan pemahaman terhadap budaya mereka, terpengaruh oleh globalisasi yang begitu pesat. Oleh karena itu, pengenalan budaya lokal melalui pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu cara untuk melestarikan dan mengenalkan kembali budaya tersebut kepada generasi muda.

Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan budaya lokal tidak hanya membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih baik, tetapi juga menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budaya daerahnya.

Kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya lokal dalam dunia pendidikan pun semakin menguat, yang terlihat dari kebijakan nasional yang mendorong integrasi nilai-nilai budaya ke dalam proses pembelajaran. Kebijakan tersebut diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, Dalam Pasal 3 ayat 2 huruf b, menjelaskan bahwa kurikulum merdeka dibuat atas dasar fleksibilitas yang memungkinkan untuk dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik dari segi pengembangan kompetensi, kekhasan satuan pendidikan, dan konteks sosial budaya setempat. Oleh karena itu, memasukkan budaya lokal ke dalam pendidikan sejalan dengan tujuan pemerintah untuk membuat pembelajaran lebih relevan dan kontekstual bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Komik Matematika Berbasis Budaya Jambi Pada Rumah Adat Kajang Lako Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian:

1. Bagaimana analisis pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validasi desain dari pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

3. Bagaimana validasi produk pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimana uji coba produk pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
5. Bagaimana evaluasi pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan dalam penelitian:

1. Mendeskripsikan analisis pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan validasi desain dari pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan validasi pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan uji coba produk pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
5. Mendeskripsikan evaluasi pengembangan komik matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Komik matematika yang dikembangkan sesuai dengan rancangan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran untuk siswa kelas IV SD pada Kurikulum Merdeka.
2. Komik matematika ini berbasis budaya lokal, yang memuat pembelajaran matematika pada materi bangun datar dikaitkan dengan budaya Jambi rumah Adat Kajang Lako. Rumah Adat Kajang Lako diintegrasikan kedalam komik matematika untuk menyampaikan konsep matematika melalui alur yang familiar dengan budaya lokal.
3. Komik matematika ini dikembangkan dalam bentuk komik cetak yang memadukan ilustrasi visual, narasi berbasis cerita, serta permasalahan kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
4. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa komik matematika matematika berbasis budaya Jambi pada Rumah Adat Kajang Lako untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pendidikan yang efektif seharusnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang berarti. Dalam pembelajaran matematika, penting untuk menghubungkan materi dengan budaya lokal, seperti Rumah Adat Kajang Lako, agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep seperti bangun datar dalam konteks yang akrab bagi mereka.

Pengembangan media pembelajaran, khususnya komik yang mengangkat nilai budaya, merupakan kebutuhan yang sangat penting. Berdasarkan observasi di SD 110/I Tenam, proses pembelajaran matematika, masih menggunakan metode

konvensional yang kurang menarik, seperti buku dan papan tulis. Media tersebut juga kurang interaktif, yang mengakibatkan banyak siswa menjadi pasif dan kurang tertarik dalam proses belajar karena beberapa alasan yaitu: (1) buku teks yang digunakan hanya menyajikan materi dalam bentuk tulisan dengan sedikit gambar pendukung, sehingga kurang menarik bagi siswa yang lebih menyukai pembelajaran visual, (2) papan tulis sebagai media utama dalam pembelajaran masih sangat bergantung pada metode ceramah, yang membuat guru lebih dominan dalam menjelaskan tanpa interaksi aktif dari siswa, sehingga pembelajaran cenderung satu arah dan kurang melibatkan siswa dalam eksplorasi konsep matematika, (3) media yang digunakan tidak memberikan pengalaman belajar yang kontekstual, karena konsep-konsep matematika diajarkan secara abstrak tanpa dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Akibatnya, siswa kesulitan memahami dan menerapkan konsep tersebut dalam situasi nyata. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan komik yang mengintegrasikan rumah adat kajang lako, mengingat materi matematika yang kompleks ini memerlukan keterampilan dari pendidik dalam menggunakan media yang lebih inovatif dan relevan.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Berikut adalah asumsi pengembangan dalam penelitian ini:

1. Pengembangan komik yang mengintegrasikan rumah adat kajang lako ke dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

2. Dengan mengaitkan materi bangun datar dengan budaya lokal, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan.
3. Penggunaan media inovatif seperti komik diharapkan dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran.
4. Dengan pendekatan ini, siswa diharapkan dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

1.6.1 Keterbatasan Pengembangan

Berikut adalah keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini:

1. Komik yang dikembangkan hanya dapat digunakan untuk siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Media ini hanya berisi konten komik yang berbasis pada budaya jambi rumah adat kajang lako dan tidak mencakup konten lain di luar budaya tersebut.
3. Materi yang disajikan dalam komik terfokus pada bangun datar.
4. Pengembangan ini hanya terbatas pada aspek validitas dan kepraktisan, tanpa mengeksplorasi aspek lain seperti pengaruh jangka panjang terhadap pemahaman matematika siswa.

1.7 Definisi Istilah

Berikut ini penjelasan sebagai upaya menghindari terjadinya kesalahan dalam penggunaan istilah:

1. Pengembangan adalah proses sistematis yang mencakup perancangan, pembuatan, dan evaluasi produk atau media pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas belajar.

2. Komik adalah bentuk media pendidikan yang menggunakan elemen visual dan teks untuk menyampaikan informasi dalam bentuk cerita.
3. Budaya adalah sekumpulan nilai, norma, kepercayaan, adat istiadat, dan praktik yang dianut dan dijalankan oleh suatu kelompok masyarakat atau bangsa.
4. Matematika adalah cabang ilmu yang mempelajari angka, struktur, ruang, dan perubahan.