

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa sebagai upaya mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Pendidikan berkewajiban mempersiapkan generasi baru yang sanggup menghadapi tantangan zaman. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang menentukan maju dan berkembangnya suatu Negara selaras dengan ayat Alqur'an QS Al-Mujadalah/58: 11 Allah berfirman:

دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أَوْ تَوَّأ لَدِينِ وَأَ مِنْكُمْ ءَامِنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah Swt akan meninggikan drajat orang-orang yang berilmu yang mana ilmu sangatlah penting dalam kehidupan, dengan ilmu juga dapat memudahkan setiap aktivitas dalam keseharian contohnya saja dalam proses dengang yang memerlukan ilmu hitungan-hitungan.

Tujuan pendidikan nasional yang tertuang dalam undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban 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, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab¹.

Pelajaran matematika adalah pelajaran yang memerlukan ketelitian dan mengasah pemikiran kita untuk dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang berhubungan dengan perhitungan dan juga sering menjadi momok bagi peserta didik dalam pembelajaran matematika. Matematika adalah fungsi simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan yaitu menunjukkan kemampuan strategi dalam merumuskan, menafsirkan, dan menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah, sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berfikir.²

Untuk mencapai hal tersebut diperlukan media pembelajaran, sumber belajar, bahwa suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat³. Dalam pendidikan matematika siswa harus mampu diarahkan untuk menggunakan berbagai situasi dan kesempatan untuk menemukan kembali matematika dengan cara mereka sendiri. Dengan pendekatan kontekstual guru dapat memanfaatkan

¹ Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun 2010*. (Bandung: Citra Umbara, 2010), h. 6.

² Fery Norsyati, Skripsi: “*Pengembangan Multimedia Pelajaran Matematika Bangun Datar untuk Kelas VIII SMPN 13 Malang*” (Malang: Universitas Negeri Malang, 2011), h. 1.

³ H.Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana 2014)

situasi nyata yang ada dilingkungan siswa, seperti kearifan lokal yang ada di suatu daerah mengurangi kebosanan siswa dalam proses belajarnya

Kebosanan siswa dalam belajar matematika berimbas pada tidak pahamnya siswa terhadap materi. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah, yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 68. Data hasil belajar diperoleh dari wawancara dengan guru kelas pada waktu observasi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa tidak adanya media yang mendukung proses pembelajaran, berdampak pada kebosanan siswa dalam menerima materi. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka peneliti berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat agar materi yang disampaikan dapat tercapai dan siswa tidak merasa bosan dan matematika tidak menjadi momok menakutkan dalam pembelajran.

Media yang digunakan dapat berupa media visual yang diwujudkan dalam bentuk komik berbasis kearifan lokal khusus nya Kalimantan Selatan memiliki sebuah kesenian dinamakan madihin yaitu pagelaran sastra. Rangkaian syair-syair dan patun yang menjadi bahan komunikasi dan informasi. Menurut Amir Khasan Kiai bondan, kesenian madihin sudah ada ketika pemerintahan Penambahan Sultan Adam di Kerajaan Banjar⁴. Instrumen pengiring pada kesenian madhini adalah alat musik sejenis rebana yang disebut terbang, alat musik tradisional ini bediameter sekitar 30 cm

⁴ Saifudin, Dahliana, Dkk., *Ensiklopedia Sastra Kalimantan Selatan*, (Banjarbaru: Balai Bahasa Banjarmasin Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h. 115

dengan panjang 15 cm, berfungsi sebagai penggiring dan ritmis dalam melagukan dan membawakan kesenian madihin, kesenian madihin menjadi isi dalam alur cerita media komik nantinya.

Media komik berbasis kearifan lokal akan dikembangkan dengan harapan dapat membantu proses belajar mengajar. Kelebihan media komik dapat menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya, mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain, dan seluruh jalan cerita komik menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain⁵. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam dengan melakukan penelitian yang berjudul: sehingga munculah ide mengambil judul **“Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Lingkaran Kelas VI MI Darul Istiqomah Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, maka peneliti mengemukakan rumusan masalah yang akan diteliti yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media *komik matematika* berbasis kearifan lokal pada materi lingkaran?

⁵ Trimo, Media Pendidikan. (Jakarta:Depdikbud 1997)

2. Bagaimana produk pengembangan media *komik matematika* layak digunakan sebagai media pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang akan dibahas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *Komik Matematika* berbasis kearifan lokal dengan materi lingkaran
2. Mengetahui efektifitas media pembelajaran dengan media *Komik Matematika*.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *Komik Matematika*.

D. Signifikansi

Signifikansi penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Secara garis besar, signifikansi penelitian terdiri atas signifikansi ilmiah yang diarahkan pada pengembangan ilmu atau kegunaan teoritis; dan signifikansi praktis, yaitu membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah yang ada pada obyek yang diteliti.

1. Manfaat Teoritis

Peneliti ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah,

terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai sumber dan media pembelajaran bagi pendidik dalam pembelajaran Matematika
- 2) Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang materi lingkaran.
- 3) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik diharapkan dapat memahami dan mempermudah untuk mempelajari materi lingkaran pada mata pelajaran matematika.
- 2) Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menerima dan memahami materi linfkanan pada mata pelajaran Matematika melalui media pembelajaran berupa komik sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.⁶
Pengembangan adalah proses menerjemah spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu. Proses penerjemahan spesifikasi desain tersebut meliputi identifikasi masalah, perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan strategi atau metode pembelajaran dan evaluasi keefektifan, efisiensi, dan kemenarikan pembelajaran.⁷
2. Komik Matematika adalah komik yang berisi tentang materi pelajaran matematika yang disajikan dalam bentuk deskriptif dan naratif, dengan tujuan agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja otak untuk mengingat materi pelajaran matematika.
3. Kearifan lokal adalah segala bentuk kebijaksanaan yang didasari nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama (secara turun temurun) oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu yang menjadi tempat tinggal mereka.⁸

⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), h.538.

⁷I Nyoman Sudana Dedeng, "Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel", *Skripsi*, Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1989, h. 7.

⁸Rinitami Njatrijani, "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang", dalam *jurnal ISSN : 0852-01*, Vol 5, Edisi 1, September, 2018, h.3.

4. Lingkaran adalah kumpulan titik-titik yang membentuk lengkungan tertutup, dimana titik-titik pada lengkungan tersebut berjarak sama terhadap suatu titik tertentu. Titik tertentu yang dimaksud disebut titik pusat.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam produk ini adalah:

- 1 Media pembelajaran komik matematika berisikan materi lingkaran.
- 2 Media Pembelajaran komik matematika berbasis kearifan lokal khususnya madihin untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya dalam alur cerita komik tersebut
- 3 Media pembelajaran matematika secara khusus juga ditunjukan untuk peserta didik kelas VI SD/MI dan seluruh masyarakat pada umumnya.
- 4 Media pembelajaran komik matematika dapat digunakan untuk pembelajaran secara bersama-sama didalam kelas maupun mandiri oleh peserta didik.

G. Asumsi dan Batasan Penelitian

Asumsi pengembangan media komik matematika berbasis kearifan lokal sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran lingkaran adalah sebagai berikut:

- 1 komik matematika merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan didalam kelas maupun secara mandiri oleh peserta didik untuk mempelajari materi lingkaran.
- 2 validator adalah orang yang ahli dalam bidangnya dan akan menilai kelayakan komik matematika sebagai media pembelajaran dari aspek materi dan media.
- 3 Penggunaan komik matematika berbasis kearifan lokal sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman mengenai materi lingkaran.

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1 Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *komik matematika* materi lingkaran.
- 2 Kelas yang akan menggunakan media yang dikembangkan ini adalah kelas VI MI Darul Istiqomah Banjarmasin.

H. Penelitian Terdahulu

No.	Jenis Penelitian	Nama Peneliti, dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Jurnal	Ulfah Fajarini, Peran Kearifan local Pada Pendidikan Karakter”	Terletak pada persamaan sudut pandang kearifan local	Terletak pada Media Peyampiannya
2.	Skripsi	Apriani Wulan Sari, “Pengembangan Media Komik Berbasis kearifan Lokal Kebudayaan daerah lampung”	Terletak pada pengembangan media yang sama dan berbasis kearifan lokal	Terletak pada materi pembelajarannya

Tabel 1.1 Penelitian Tedahulu

I. Sistematika Penelitian

Penyusunan penelitian ini secara garis besar terdiri dari lima bab pembahasan dengan sistematika:

Bab I, yaitu pendahuluan berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikasi penelitian, definisi operasional, spesifik prodak yang diharapkan, asumsi dan batasan penelitian, kajian terdahulu dan sistematika penulisan.

Bab II, yaitu landasan teori berisikan pengertian belajar matematika, penelitian dan penegmbangan, desain produk, kelayakan media, hakikat media pembelajaran, *comic math*, karakteristik siswa kelas dasar, respon siswa, dan bangun datar.

Bab III, yaitu metode penelitian berisikan jenisdan pendekatan penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, model

pengembangan, langkah-langkah pengembangan, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab IV, yaitu laporan hasil penelitian berisikan gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian dan pengembangan, pembahasan.

Bab V, yaitu penutup berisikan simpulan dan rekomendasi.