# BAB IITINJAUANPUSTAKA

# Kajian Teori

# MediaPembelajaran

# PengertianMediaPembelajaran

Media(bentukjamakdarikatamedium),merupakankata yangberasaldaribahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah‟ “perantara‟atau “pengantar‟. Mediaadalahperantaraataupengantarpesandaripengirimkepada penerimapesan ,menurutHoerudin (2020).

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisikmaupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara pendidikan danpeserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien,menurut HamkadanEffendi(2018)

Tafonao (2018) berpendapat bahwa peranan media pembelajaran dalamproses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkandari duniapendidikan.

Hasil dari ketiga pendapatdi atas bahwa media pembelajaran yaitu alatyang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasiataupunmateri,agarsiswa dapatlebihmudahuntukmemahami materi.

# ManfaatMedia

Adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalammemberikan materipelajaranharusmengikutikemajuantersebut.Guruharusdapatmenggunakanmedia pembelajaranyangmenarik,menyenangkandansesuai

8

dengankebutuhanbelajarpesertadidik.Pesertadidik dapatdenganmudahmenerima pelajaran yang di berikanolehguru.

Adapunmanfaatdarimediapembelajaranmenurut(Nurrita,2018)

1. Memberikanpedomankepadaguru,dimanahalinigurutersebutadalahkeluarga serta lingkungan sektar anak, untuk mencapai tujuan pembelajaran,yaitu pemerolehan bahasa nkedua anak usia dini, sehingga yang akan dicapaimeningkat.
2. Memberikan motivasi dan minat belajar dari rasa ingin tahu anak sehinggaanakmampumeningkatkandayapikirsertaimajinasianakdalamsuatuproyek sehingga proses pemerolehan bahasa kedua menjadi menyenangkan,menarik dan efisien pembelejaran anak meningkatkan karena anak secaratidaksadartermotivasiuntukmemahamiobyeksecaranyata.Kreativitasanakpunmeningkatsertadapatmengembangkanpotensiyangdimilikianak.

# FungsiMedia

Fungsimediapembelajarandapatditekankanbeberapahalberikutini:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapimemiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasipembelajaranyanglebihefektif.
2. Mediapembelajaranmerupakanbagianintegrasidarikeseluruhanprosespembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaransebagaisalahsatukomponenyangtidakberdirisendiritetapisalingberhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasibelajaryang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompotensiyang ingin dicapai da nisi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandungmakna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihatkepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikiantidakdiperkenankanmenggunakannyahanyasekedarpermainanataumemancingperhatian iswasemata.
5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsiinimengandungartibahwadenganmediapembelajaransiswadapatmenangkaptujuan danbahan ajar lebihmudah danlebih cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan mediapembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaranmemilikinilai yang tinggi.
7. Mediapembelajaranmeletakkandasar-dasaryangkonkretuntukberfikir,olehkarena itu dapatmengurangi terjadinya verbalisme.

# KelebihandanKekuranganMediaPembelajaran

Kelebihandankekuranganpenggunaanalatperaga/mediapembelajarandalampengajaranantaralain yaitu:

1. Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebihmenarik
2. Memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudahmemahaminya
3. Metodemengajarakanlebihbervariasisehinggasiswa
4. Tidakakanmudahbosan

Membuatlebihaktifmelakukankegiatanbelajarsepertimengamati,melakukandan mendemonstrasikan dansebagainya.

Adabeberapakelemahansehubungandengangerakanpengajaranalatperaga itu, antara lain menekankan bahan-bahan peraganya sendiri dengan tidakmenghiraukankegiatankegiatanlainyangberhubungandengandesain,pengembangan,produksi, evaluasi, danpengelolaan bahan-bahanitu.

Kelemahan lain adalah alat peraga dipandang sebagai' alat Bantu' semata-matabagigurudalammelaksanakankegiatanmengajarnya sehinggaketerpaduan antara bahan pelajaran dan alat peraga tersebut diabaikan. Sedangkankekuranganalat peragayaitu:

1. Mengajardengan memakaialat peraga lebih banyak menuntut guru.

Banyakwaktuyangmerlukanuntukpersiapan

1. Perlukesediaanbiaya

# KomikDigital

# PengertianKomikDigital

Mediakomikdigitalmenurutpendapat(Narestutidkk.,2021)bahwaKomik digital merupakan alat yang memudahkan siswa memahami gambar secarakeseluruhan, mengungkapkan pemikirannya dengan baik dan menyampaikan isicerita secara runtut untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan bantuanlingkunganbelajar,komikdigitaldapatmenciptakanpembelajaranyanglebih

aktif, kreatif, dan inovatif, sehingga materi yang disampaikan mudah dipahamiolehsiswa.

Komik digital menurut Sukmanasa, dkk (2017)adalah komik berbentukformat digital berbasis android, dimana didalamnya tidak hanya menampilkan alurcerita saja, namun terdapat game, film, animasi, lagu atau lainnya yang membuatpembacabisamengikutidanmenikmatialurceritayangdisajikandanpenggunaannya bisadilakukan secaraonline.

Raneza&Widowati(2020)Berpendapatbahwakomikdigitaladalahkomik sederhana yang ditampilkan pada media elektronik tertentu, komik digitaljuga dapat disebut sebagai komik yang dapat diakses melalui website, webcomics,online comicsatau internet comics.

Hasil dari ketiga pendapatdiatasbahwa komik digital yaitu sebuah ceritayangdapatdiilustrasikandalambentuksketsakartunyangmenariksertamenikmaatialurceritayangdisajikan,danberkaitandenganisipembelajaran,sehingga peserta didik dapat lebih memahami dan tidak jenuh dalampenyampaianmateri.

# KelebihandanKelemahanMediaPembelajaranKomikDigital

1. **KelebihanMediaKomikDigital**

Mediakomikdigitalmerupakanmediaelektronik,mediakomikdigitalmemiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Narestuti, dkk(2021) antaralain :

1. Komik Digital dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajarkansiswauntukmengolahceritamenjadigambarsehinggadapatmengingatsesuatudalam waktu yang lebihlama.
2. Materi yang terdapat pada komik digital dapat menjelaskan keseluruhan cerita,karena gambar ilustrasi dapat memudahkan peserta didik dalam memahamibentukatau contoh spesifikmengenai tujuan materi.
3. Dapatmenumbuhkanminatbacasiswadanbidangstudilainnya.

Berdasarkanuraiandiatas,dapatdisimpulkanbahwakelebihanmediakomik digital yaitu, menarik perhatian siswa , mudah diingat dan menyenangkan,selain itu komik digital dapat membantu mengembangkan kretivitas serta dapatmeningkatkanperbedaam katapeserta didik.

# KelemahanMediaKomikDigital

Kelebihan dari media pembelajaran komik digital ini jika diterapkan padapembelajaran sekolah, akan tetapi tidak menutup adanya kelebahan dari mediapembelajaran komik digital ini yaitu penerapan media pembelajaran komik digitalini membutuhkan alokasi waktu yang cukup panjang, selain itu tidak semua siswadapat belajar secara efektif dengan gaya visual, dan adanya kemudahan dalammembaca komik ini dapat membuat siswa lebih gemar membaca buku terdapatgambardidalamnya sehingga memungkinkanterjadi penolakan-penolakanatasbuku-buku pelajaran yang tidak membuat gambar didalamnya,menurut Trimoyangdikutip dalam(Kustianingsari & Dewi,2015)

# KarakteristikKomikDigital

Mediapembelajarankomikdigitaldimilikibeberapakarakteristik,sepertipendapatSudjanadan Rivai (2010)yaitu:

1. Komikbiasanyaterdiridariberbagaisituasiceritayangbersambung
2. Bersifatmenghibur
3. Apabilakomikmemilikiperwatakanlain,biasanyadikenalagarkekuatankomikdapat dihayati
4. Komikmemusatkanperhatiandilingkungansekitarrakyat
5. Pembacadapatdengansegeramengidentifikasidirinyamelaluiperasaanserta tindakan dari perwatakan tokoh utama karena cerita pada komikmengenaidiripribadi
6. Ceritadalamkomikringkasdanmenarikperhatian
7. Komikbiasanyadilengkapiaksi
8. Pembuatannyalebihhidupdenganpemakaianwarnautamasecarabebas

# Langkah-langkahPembuatanMediaPembelajaranKomik Digital

Hidayah(2019)adabeberapatahapandanrencanayangdiperlukandalammembuatkomik yang akandiuraikan sebagaiberikut:

1. Menetapkanidecerita
2. *Stury making*, *story making* juga bisa disebut dengan nama *storyline* yangberupasinopsisataupunrangkumankeseluruhancerita dariawalhinggaakhir
3. Menetapkan tema (genre) komik yang akan dibuat. Ada beberapa jenis ceritayaitu *ficyion story* (cerita fiksi), *hybrid story* (cerita kejadian asli) dan non*fictionstory/ report*(ceritanonfiksi)
4. Menetapkan*AgeSegmentation*,yaitumenetapkankelompokusiasebagaipembacanya
5. Menetapkan plot, yang merupakan kerangka dalam menyusun keseluruhancerita mulai dari awal hingga akhir secara detail yangnantinya akan berfungsisebagai pedoman agar cerita tidak keluar dari bahasan dan tema yang telahditentukan.
6. Mendesain karakter dan peranannya, seperti contoh karakter baik, karakterburukmaupunkarakternetralyangdapatditerapkanpada gambarataudesain
7. Menggambar karakter sesuai dengan *script* atau rancangan yang telah dibuatPadapenelitianiniaplikasiyangakandigunakanmembuatmedia

pembelajarankomikdigitalyaituaplikasiCanva.

Canvaadalahprogramdesainonlineyangmenyediakanbermacamperalatansepertipresentasi,resume,poster,pamflet,brosur,grafik,infografisspanduk,penandabuku,bulletin,danlainsebagainyayangdisediakandalamaplikasiCanva, menurutPelangi (2020)

Bahwadapatditarikkesimpulancanvayaituaplikasidesainuntukmembuat media pembelajaran secara online. Canva digunakan untuk memuat lataratau background cerita komik dan aplikasi pixton digunakan untuk menambahkankarakterhinggapercakapanyangakandibuat sesuaidengan rancangan.

# KearifanLokal

Kearifanlokaldapatdipahamisebagaigagasan-gagasansetempat(local)yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dandiikutiolehanggota masyarakatnya,menurutZuhdanK.Prasetyo(2013)

Kearifan lokal merupakan segala bentukkebijaksanaanyangdidasariolehnilai-nilaikebaikanyangdipercaya,diterapkandansenantiasadijagakeberlangsungannyasecara turun-temurun oleh sekelompok orang dalam wilayahtertentu atau lingkunganyangmenjaditempat tinggalnya, menurut Njatrijan(2018).

SaidahdanDamariswara,(2019)memaparkankearifanlokaladalahkebijaksanaan dan pengetahuan asli warga di daerah itu yang bersumber darileluhur tradisi budaya buat mengendalikan tatanan kehidupan warga. Kearifanlokaliniantaralainbaju,adat,kerajaan-kerajaanislam,apalagipahlawan-pahlawansetempat.

Hasil dari ketiga pendapatdiatasbahwa kearifan lokal adalah kumpulanpengetahuan, nilai-nilai, norma, serta keterampilan yang diakui dan diwariskan didalamsuatukomunitasataukelompokmasyarakattertentu.Inimencakupkebijaksanaan tradisional yang berkembang dari pengalaman jangka panjang dilingkunganlokal,termasukcara-caraberadaptasidenganlingkungan,menjalankankehidupansehari-hari,danmempertahankanidentitasbudaya.

Sejalan dengan pendapat Sukmawarti dkk., (2022:204) bahwa sebaiknyaunsur-unsur budaya dapat dijadikan sumber belajar, sebab banyak konteks budayamemuatkonsep-konsep matematika.

# Ciri-ciriKearifanLokal

Ciri-ciri kearifan lokal ada 4 menurut Rohaidi (dalam Saida, 2020:6) yaitusebagaiberikut:

1. Mampubertahanterhadapbudayaluar.
2. Memelikikemampuanmengakomodasibudayaluar.
3. Mempunyaikemampuanmengintegrasikanbudayaluardenganbudayaasli.
4. Mempunyai kemampuan mengendalikan dan memberi arah padaperkembanganbudaya

# FungsiKerifanLokal

FungsikearifanlokalmenurutNaibaho,dkk(2021)sebagaiberikut:

1. Berfungsiuntukprosesdanpelestariansumberdayaalam.
2. Berfungsiuntukpengembangansumberdayamanusia
3. Berfungsiuntukpengembangankebudayaandanilmupengetahuan
4. Berfungsisebagaipetuah,kepercayaan,danpantangan.
5. Bermaksasosial,misalnyaupacarapertanian
6. Bermakna etika dan moral, yang terwujud dalam upacara ngaben dan selmatenron.

# RuangLingkupKearifanLokal

Safitri(2019)dalampenelitiannyamenjelaskansebagaiberikut:

Arifan lokal merupakan fenomena yang luas sehingga cakupannya cukupbanyak dan beragam sehingga cukup sulit dibatasi oleh ruang. Kearifan selalubersumber dari kehidupan manusia, sehingga ketika berubah maka kearifan lokalpun akan ikut berubah pula. Kearifan tradisional dan kearifan masa kini berbedadengankearifanlokal.Kearifanlokaltidakharushanyamerupakansebagaiwarisan darigenerasisaja, namun lebih menekankan padatempatdan lokalitasdarikearifanlokaltersebut.

Kearifanlokaldapatberupakearifanyangbelumlamamunculdalamsuatu masyarakat sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan alam daninteraksinya dengan masyarakatsertabudayalain.

Penelitimengambilkearifanlokalsukusumaterasumatera,dimanamakanankhas Sumateraseperti:

1. Makanankhasjawayaitugetuk
2. Makanankhasmelayuyaitukuekojo
3. Makanankhasmandailingombus-ombus
4. Makanankhaskaro yaitucimpa tuang

# Bangun Datar2.1.4.1PengertianBangunDatar

PembelajaranMatematikayaituprosesprosespemberianpengalamanbelajarkepadapesertadidikmelaluiserangkaiankegiatanyangterencana,sehingga peserta didik memperolehkompetensi tetntang bahan matematika yangdipelajari. Matematika sering dipandang sebagai suatu pelajaran yang sulit, sukardipahami,tidak menyenangkan.

Halinidisebabkankarenaabstraknyakonsep-konsepyangadadalamMatematikatersebut,gurudituntutuntukmenyampaikankonsep-konsepMatematikadenganhal-halataupenjelasanyangkonkretsesuaidenganperkembangananakSekolahDasarsehinggatercapaikompetensiyangdiharapkan.

Beberapapengertianbangundatarsebagaiberikut:

BangundatarmenurutWulandari(2017)adalahbangunyanghanyamemiliki keliling dan luas. Adabeberapajenis bangun datar sepertisegitiga,persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium,dan lingkaran.

Bangun datardapat didefinisikan sebagai bangun yang mempunyai duadimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal, menurutUnaenah, dkk(2020)

Bangun datar ditinjau dari sisinya dapat digolongkan menjadi dua jenis,yakni bangun datar yang memiliki empat sisi dan bangun datar yang memiliki tigasisi. Bangun datar yang memiliki empat sisi disebut segiempat sedangkan bangundataryangmemilikitiga sisidisebutsegitiga,menurut (Sinaga,dkk,2013)

Hasil dari ketiga pendapatbahwa Bangun datar adalah sebuah bangunberupa bidang datar yang di batasi oleh beberapa ruas garis. Jumlah dan modelruas garis yang membatasi bangun tersebut menentukan nama dan bentuk bangundatar tersebut.

Adapunciri-ciripadabangundataryaitusebagaiberikut:

1. Persegi



**Gambar2.1**Persegi

Bangundatarpersegimemilikiciri-cirisebagaiberikut:

* 1. Memilikisisi-sisiyangsamapanjang
	2. Memilikiduadiagonalsamapanjangsertaberpotongandanmembentuktegaklurusmembagimenjadi dua bagiansama panjang
	3. Memilikiempatsudutsiku-siku90derajatyangsamabesar
	4. Memilikiempatsumbusimetrislipat
	5. Memilikiempattitiksudut
	6. Memilikiempatsumbusimetriputar
1. PersegiPanjang

**Gambar 2.2** PersegiPanjang

Bangundatarpersegipanjangmemilikiciri-cirisebagaiberikut:

1. Memiliki sisi-sisi, dimana kedua sisi saling berhadapan sama panjang dansejajar
2. Memilikiduadiagonalyangberpotongandanmembagimenjadiduabagiansama panjang
3. Memilikiempatsudutsiku-siku90derajatyangsama besar
4. Memilikiduasumbusimetrislipat
5. Memilikisisi-ssipersegipanjangyangsalingtegaklurus
6. Memilikiduasumbusimetriputar
7. Segitiga



**Gambar2.3**Segitiga

Bangundatarsegitigalancipmemilikiciri-cirisebagaiberikut:

* 1. Jumlahketigasudutnya180derajat.
	2. Ketigasudutnyalancip.
	3. Besarketigasudutnyakurangdari90derajat.
	4. Mempunyaisatusumbusimetri.
	5. Mempunyaisatusimetrilipat.
	6. Mempunyaitigasumbusimetri.
	7. Mempunyaitigasimetri.
	8. Mempunyai3simetrilipat.
1. Lingkaran



**Gambar 2.4** Lingkaran

Bangundatarlingkaran memilikiciri-cirisebagaiberikut:

* 1. Jaraktepigarisketitikpusatdisebutjari-jari ataudenganlambangr
	2. Memilikisimetriputardanlipatyangtidakterhingga
	3. Jumlahderajatnya360derajat
	4. Memilikisatutitikpusat
	5. Memilikidiameteryangmenjadiduasisiyangsamadanseimbang

Adapunmacam-macamkuekhassukuPadang,Melayu,Aceh,danMandailingyang sama dengan bentuk bangundatar diatas.

1. Getukberasaldarisukujawaberbentukpersegi

Getuk adalah salah satu kue khas suku jawayang terbuat dari singkomg yangditumbuk hingga halus, dan diberikan gula pasir/ merah serta garam secukupnya..Rasanya manisdanlegit.

Kue bareh randang biasanya dimakan pada saat acara adat Jawa sepertipernikahan, acara keagamaan dilambangkan sebagai rasa syukur dankemakmuran.Selainitu getukmenjadi hidanganlainnya.



**Gambar 2.5** Getuk

1. Kuekojoberasaldari khasmelayuberbentukpersegipanjang

KuekojosukuMelayuterbuatdaritepungterigu,santan,gulapasir,telur,dandaunpandan. Rasanya manisdan gurih,dan teksturnyalembut dan kenyal.

KueinibiasanyadimakanpadasaatacaraadatMelayu,sepertipernikahan,hariraya,dankenduri.Kojojuga seringdisajikansebagaioleh-olehkhasMelayu



**Gambar2.6** KueKojo

1. Kue ombus-ombus berasal dari khas mandailing berbentuk segitiga lancipOmbus-ombusadalahkudapanringankhassukumandailingyangterbuatdaritepung beras, tepung ketan, dan kelapa parut yang diberi gula merah di tengahnya.Dandibungkusdaunpisangmenyerupaibentukbangundatarsegitigalancip,kueombus-ombusbiasanyadimakanpadasaatacaraupacaraadatsepertipernikahan,kematiandan syukuran.



**Gambar2.7** Kue ombus-ombus

1. Kuecimpatuang berasaldari khassukukaroberbentuklingkaran

Kue cimpa tuang khas karo terbuat dari tepung beras, tepung terigu, gula merah,dan kelapa parut. Kue cucur biasanya dimakan pada saat acara adat dan tradisimasyarakatkaro



**Gambar2.8**CimpaTuang

# SpesifikasiProdukyangDikembangkan.

Dalam pengembangan ini spesifikasi produk yang dikembangkan adalahmediapembelajarankomikdigital.Mediapembelajaranyangdikembangkanberbentuk komik strip yang dibuat dari aplikasi canva yang di desain dengangambar-gambar,balonteksyangmemberikankesanadanyaceritayangdiperankan oleh karakter/tokoh dalamkomik, canvajuga memilikifitur yanglengkap sehingga siapapun bisa membuat komik seperti pilihan yang bisa di klikdandiedituntukdijadikankomiksepertigambarsertawajahsekitar.Komikdigitalinimenghasilkanukuranketasposter(A4210x297mm)yangadadicanva. Penggunakan komik digital ini dapat ditayangkan melalui proyektor yangkemudia guru dapat menghentikan dan melanjutkan komik dengan materi yngdibahas. Materi pada media komik digital berbasis kearifan lokal dengan materiBangunDatar KelasIII SD.

# KajianRelavan

Kajian mengenai penelitian terdahuluini bertujuan untuk memberikangambaran perbedaan penelitian yang diteliti dengan penelitian yang telah ada.Selainitudenganadanyapenelitianterdahuludapatmembantu penelitiuntukmelengkapipenelitian yang akandilakukannya.

1. PenelitianErix,M(2023)denganjudul“PengembanganKomikDigitalBiologi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Penguasaan KonsepMateri Pencemaran Lingkungan pada SiswaSMP”Pengembangan komikdigitalbiologiberbasiskearifanlokalsangatberpotensiuntukdijadikansebagai media pembelajaran karena komik sangat populer di kalangan anak-anak.Denganmenggunakankomik,pembelajaranyangawalnyamembosankan menjadi menyenangkan karena siswa lebih dapat memahamidanlebihtermotivasidalammeningkatkanprestasibelajar.Penelitianinibertujuanuntukmengetahuikelayakan komikdigitalyangdikembangkanpada perangkat Android sebagai media pembelajaran, guna meningkatkanpenguasaankonseppembelajaranIPAterhadapsiswapadamateripencemaran lingkungan di SMP N 28 Bandar Lampung. Pada penelitian inimenggunakanpenelitianR&D(ResearchandDevelopment)ataupengembangan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswakelas VII sebanyak 30 siswa. Sampel pada penelitian ini di ambil pada ujicoba skala terbatas yaitu 15 orang dan uji coba skala luas sebanyak 30 siswa.Pengumpulan data didapatkan dari hasil penyebaran angket, hasil tes soal dandokumentasi.Teknikanalisisdatayangdigunakanuntukmengujikeseluruhanangketinstrumenmenggunakanskalalikert,modelpengembangan diambil dari teori Borg and Gall. Hasil pada penelitian inidapat disimpulkan mengenai aplikasi komik digital didapatkan nilai sangatlayak dengan hasil 86,67%, dan untuk hasil penguasaan konsep dengan nilaiberdasarkanindikatorC1 sebesar77%,C2sebesar66%dan C3sebesar82%.
2. Ayuni,Suarjana,Trisna(2023)denganjudulpenelitian“MediaKomikDigital Matematika Berbasis Kearifan Lokal Jejaitan Untuk Siswa Kelas IVSekolah Dasar” Rendahnya hasil belajar matematika siswa disebabkan karenakurangnya penggunaan media pembelajaran yang mampu mengkonkritkanberbagai konsep abstrak yang terdapat dalam materi ajar. Adapun tujuan daripenelitian ini yakni untuk mengembangkan media komik digital Matematikaberbasiskearifanlokaljejaitan.Penelitianinitergolongkedalamjenispenelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan modelADDIE. Uji coba produk dilakukan dengan desain pre eksperimen, one shotcase study. Media komik digital ini diuji oleh ahli materi pembelajaran, ahlimedia pembelajaran, praktisi, dan siswa. Metode pengumpulan data yangdigunakan pada penelitian ini yaitu metode observasi, wawancara, kuesionerdan tes. Penelitian ini menggunakan instrumen rating scale. Teknik analisisdata yaitu analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistic inferensial.Hasil penelitian yaitu media komik digital Matematika berbasis kearifan lokaljejaitan yang bersifat valid dengan hasil penilaian: rata-rata hasil validitasmenurutahlimateripembelajaransebesar4,69sehinggaberkualifikasisangatbaik.Rata-ratahasilvaliditasmenurutahlimediapembelajaransebesar4,67sehinggaberkualifikasisangatbaik.Presentasekepraktisanmedia sebesar 95, 6% sehingga berkualifikasi sangat baik. Hasil uji-t yaituterdapatperbedaanhasilbelajarsiswasetelahmenerapkanmediakomikdigital Matematika berbasis kearifan lokal jejaitan. Berdasarkan hasil tersebutmakadapatdisimpulkanbahwamediakomikdigitalMatematikaberbasis

kearifanlokaljejaitanvalid,praktis,danefektifdigunakandalampembelajaranuntukmeningkatkanhasilbelajarsiswa kelasIVSD.

1. PenelitianmenurutWadisakanitri(2023)denganjudul“PengembanganMediaKomikDigitalBerbasisProblemBasedLearningMuatanIPA(Ekosistem)KelasVSekolahDasar”Penelitianinidilatarbelakangiolehkurangnyapemanfaatanmediapenunjangpembelajaran.Penelitianinibertujuanmengetahuikelayakandanefektivitasmediakomikdigital.Pengumpulan data menggunakan metode tes dan angket. Teknik analisis datamenggunakananalisisdeskriptifkuantitatifdanstatistikinferensial.Penelitian menggunakan model ADDIEterdiridari analisis, perancangan,pengembangan, implementasi, serta evaluasi dengan hasil uji ahli rancangbangun sebesar 90, 9%(sangat baik), uji ahli isi/materi pelajaran sebesar 93,3%(sangat baik), uji ahli desain pembelajaran sebesar 90, 9%, uji ahli mediapembelajaransebesar90%(sangatbaik),ujicobaperorangansebesar95,83%(sangatbaik),danujicobakelompokkecil91,1%(sangatbaik).Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t hitung= 3, 69, sedangkan t tabeldengan taraf signifikansi 5% diperoleh hasil sebesar 2,021. Hal ini berarti thitung> t tabel sehingga H 0 ditolak dan H 1 diterima. Dapat disimpulkanbahwa pengembangan media komik digital berbasis model problem basedlearningefektifditerapkanpadamuatanIPA(ekosistem)kelasVdiSDNegeri 2 Aan.

# KerangkaBerpikir

Prosespembelajaran yaitu serangkaian kegiatan yang berfungsi untukmemudahkanpesertadidikdalambelajar,yangtidakhanyamelibatkanlingkungantempatyangdigunakantetapijugamediadanperalatanyangdiperlukan untuk menyampaikan informasi, adapun faktor dari proses pembelajaryaitu faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia serta faktorlingkungan.

Mediapembelajarandapatmembantupesertadidikdalamelakukanpemahamanmateri.Setiaptenagapendidikdiupayakanuntukmemilikikemampuan dalam pegembangan media pembelajaran. Pada materi bangun dataryangdipelajari di kelasIIISekolah Dasar.

Pengembanganmediapembelajarankomikdigitalbertujuanuntukmembantusiswadalammemahamimateridenganmenarikdantidakmembosankansertamembantuguru dalamprosesmengajar.

TetapimasihsedikitpenggunaanmediaakomikdigitalpadaSekolahDasar, sebab proses pembuatan produk komik digital membutuhkan waktu yangcukup panjang sehingga guru lebih memilih menggunakan media pembelajaranyang lain. Selain itu beragam media yang telah digunakan dalam pembelajaranmatematika tersebut, hanya sedikit media yang mengaitkan dalam kearifan lokalkhususnya kearifan lokalmakanankhassumatera.

Maka dari itu perlu diadakan sebuah pengembangan media pembelajaranyang menarik sesuai dengan karakter peserta didikSekolah Dasarserta dapatmenyesuaikankelengkapanfasilitasdiSekolahDasar.Komikdigitaljuga

digunakan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yangsuka dengan gambar atau kartun sehingga diharapkan dapat menarik perhatianpeserta didikkhususnya pembelajaranmatematika materi bangundatar.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di salah satusekolah tepatnya pada kelas III SD tersebut diketahui terdapat masalah yaitu yangdimana guru masih menggunakan media buku dan hanya menjelaskan denganmenggunakanmediapapantulisdangurusaatmenjelaskanmaterimasihcenderung menggunakan metode ceramah, sehingga membuat siswa merasa bosandan jenuh. Selain itu ada sebagian siswa yang tidak memperhatikan guru saat gurusedang menjelaskan, siswa tersebut lebih asyik bercerita dengan temannya, makadari itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran Komik Digitaldengan menggunakan metode pengembangan *Research and Development* (R&D)dengan menggunakan model ADDIE. Sehingga dengan menggunakan media inidapatmenarikperhatiansiswaagarsiswa semangatuntuk belajar.

Adapunlangkah-langkahprosespenelitianiniakandipaparkandalamkerangka berpikir sebagai berikut:

**Media**

Alatbantudigunakanolehguruuntukmemnyampaikanmateridan untukmenarikperhatian siswa

**TahapanModel**

Pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal padaMateri Bangun Datarmenggunakanmodel ADDIE

**Guru**

Guru dituntut memiliki kemampuan dalam hal mengembangkan mediapembelajaran dengan bantuan berbagai teknologi yang sudah tersebar luas.Namun karena adanya guru yang terkendala menggunakan teknologi, maka gurutersebutmenggunakanbukupaket saja sebagaimedia yang digunakan

**Solusi**

Pengembanganmediapembelajaranyangdiperlukandalamkegiatanprosesbelajarmengajar berlangsung

**Permasalahan**

ProsespembelajarandiSDNegeri066668MedanJohorhanyamenggunakanyangdiberikan pada pemerintah sebagaimedia pembelajaran

**Sampel**

SampeldiambildarisiswakelasIIISD,sebagaiujicobauntukmenerapkanmedia yang telah dikembangkanoleh peneliti

**Gambar 2.9**Kerangka Berpikir

# BAB IIIMETODEPENELITIAN

# DesainPenelitian

Perlu mengembangkan produk pembelajaran yang layak untuk digunakandandimanfaatakansesuaiyangdibutuhkan,makapenelitiharusmelakukanpengembangan(r*esearch anddevelopment*).

Penelitian akan memfokuskan tujuan untuk mengembangkan produk yanglauakdigunakansesuaidengankebutuhansiswa.Penelitianpengembanganmerupakan cara untuk mengembangkan dan menghasilan produk berupa materidanmediapembelajaranyangdigunakandalamprosespembelajarandikelas.

Desainpenelitianiniyangsayagunakandalampenelitianiniadalahpengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model yang digunakandalampengembanganiniyaitumodel ADDIE.ModelADDIEmemilikilimatahap yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*),Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*), tetapi peneliti hanyasampaitahap implementasi.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE karena tahapan-tahapan yangjelas dan penerapan proses pengembangan secara detail. Pengembangkan mediayang layak digunakan dan yang sesuai dengan kebutuhan maka perlu jika penulismelakukanpenelitianpengembangandenganmodelADDIEyaitusebagaiberikut:

31

**Analysis**

**Design**

**Pengembangan**

**(*Development*)**

**Implementasi**

**(*Implementation*)**

**Gambar3.1** Model ADDIE(Sumber: Cahyadi,2019)