# PENDAHULUAN

# LatarBelakang

Pendidikan memiliki peran penting bagi pembangunan suatu bangsa dannegara untuk mencapai kehidupan kedepannya lebih baik, Pendidikan merupakanproses yang berkelanjutan dan tidak pernah berakhir, sejalannya dengan

pendidikan menurut Hasmirati, dkk (dalam Dalimawaty Kadir 2023) pendidikandianggap sebagai aspek yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara.Pendidikan memainkan peran penting dalam pembentukan karakterindividu serta dalam meningkatkankemampuandanpengetahuanseseorang.

Pendidikanmenurut(Nurkholis,2023)yaituupayapembinaananaksejaklahir

hinggamempunyaikematanganjasmanidanrohanidalamberinteraksidengan

alamdan lingkungannya.

Beberapa pendapat di atas bahwa pendidikanmemiliki peran penting bagipembangunansuatubangsadannegara. Pendidikanakanterusmengalamiperubahan, perkembangan dan perbaikan sesuai dengan perkembangan zaman saatini untuk menggali potensi diri. Guru tetap memandu minat peserta didik agardapatdisalurkanditempatyangseharusnya.Setiappesertadidikmemilikipotensi yang berbeda-beda, bisa saja melalui karakteristik, sikap, maupun darilingkungantempat tinggal mereka.

Dunia pendidikan harus bersiap menghadapi perubahan dan perkembanganyangterjadi,sehinggadapatmenyiapkanketerampilangenerasipenerusdalam

1

persaingandiduniayanglebihmaju. Hal ini sesuai dengan pendapat Hidayat,dkk, (2021) teknologiberkembang di era modern ini berbagaibidang,sepertipendidikan,termasukditingkatpendidikandasar.SejalanjugadenganSukmawartidkk, ( 2022)Pembelajaran diperlukan untuk mempersiapkan pesertadidik menghadapi era Revolusi Industri 4.0 yang memerlukan keterampilan abad21yaituberpikir kreatif,berpikir kritis,komunikasidan kolaborasi.

Integrasi teknologi dalam pendidikan dapat membantu membentuk pesertadidik yang mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan, meningkatkanliterasidigital.Haliniguruharuslebihekstradalammelaksanakanprosespembelajaran.

Pembelajaran saat ini menggunakan kurikulum merdeka yang dirancangolehKemendikbudristekdalamrangkauntukmenyederhanakankurikulumsebelumnyayangtidakbisamemenuhicapaiankompetensi.Keunggulandarikurikulummerdekaberfokuspadamateriyangesensialdanpengembangankompetensi peserta didik pada fasenya sehingga peserta didik dapat belajar lebihmendalam,bermaknadanmenyenangkandantidakterburu-burumenurutKemendikbud (2021).

Sherly dkk, (2020)menyatakan kurikulum merdeka berarti memberikankebebasankepadasekolah,guru,danpesertadidikuntukbebasberinovasi,belajar dan berkreasi secara mandiri, dimana kebebasan tersebut dimulai dari gurusebagai penggeraknya. Keterampilan dan kreativitas guru sangat penting untukmenyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, serta mudah bagipeserta didik untukmemahami konsepmateripembelajaran.

Rangkuti&Sukmawarti(2022)menyatakanprosespembelajaranyangbaikdimulaidenganperencanaanyangbijak.Dalampembelajaran,pesertadidiktidakhanyaberinteraksidengangurusaja,tetapipesertadidikjugaberinteraksidengansumberbelajaryangdigunakanuntukmencapaihasilbelajaryangdiinginkan.Pembelajaranyaituhubunganantarasiswadangurusertapenggunaanperangkat pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai ketetapannya.Berdasarkanhasil observasi dan wawancara sebelum penelitian dilapangansaaatmengajardikelasIIIdenganmengajarkanmatapelajaranmatematikamateribangundatarGurusudahmenggunakanmediatetapibelummenggunakanmediakomikdigital,gurujugamenggunakanbahanajaryaituteksbooksepertibukupegangangurusertabukupegangansiswa.Daripembelajaranyangdilakukanguruterlihathasilbelajarsiswasudahcukupbaikrata-ratasiswadengan mencapaiKKM,namundiharapkandenganmediakomikdigitalhasilbelajarsiswalebihbaiklagi,Untukmembuathasilbelajarlebihbaikdilakukan

lahpenelitiandenganmenggunakanmediakomikdigital

Media pembelajaran merupakan salah satu peran penting untuk digunakandalamprosesbelajar mengajaruntukmempermudahpesertadidikmemahamimateripembelajaran.SejalandenganHasan,2021(dalamDalimawatyKadir,2023) dalamperkembanganteknologiyangsemakinpesat,penggunaanmediapembelajaran berbasisteknologimenjadisemakinrelevandanpentinguntukditerapkandalamdunia pendidikan.Penggunaan media pembelajaran padatahaporientasipengajaranakansangatmembantukeefektifanprosespembelajarandanpenyampaianpesansertaisipelajaransaatitu.Denganadanya

media, peserta didik lebih semangat dan tertarik untuk mengikuti pembelajarantersebut,salahsatucarayangdapatdigunakanyaitudenganadanyapengembangan media pembelajaran komik digital berbasis kearifanlokal padamateribangun datar Junaidi, (2019).

Berdasarkan latar belakang di atas bahwa kebutuhan sekolah seperti mediapembelajaranmasihkurangdiaplikasikanolehguru,sehinggapesertadidikmerasacepatbosan,jenuhdantidaktertarikdalammengikutipembelajaran,karenatidaksesuaidengankondisiyangdiinginkan.Perluadanyaprosespengembanganmediayangbertujuanuntukmembangundanmemotivasisemangat belajar peserta didik agar lebih mudah memahami materi dan tidakmerasa bosan padasaatpembelajaran berlangsung.

Seorangguruharusbisamenciptakansuatumediapembelajaranyangmenarik dan juga kreatif agar bisa membuat siswa lebih tertarik untuk belajarmatematika terutama pada materi bangun datar.Peneliti memilih media berbasiskearifan lokal makanan khas sumatera, karena dengan kearifan lokal ini pesertadidiksudahmengenalbentukmakanankhasdaerahsumaterasehinggabiladikaitkan dengan ciri-ciri bangun datar peserta didik lebih mudah mengingat ciri-ciribangundatar.BentukmakanankhasSumaterayangmenyerupaiciri-ciribangun datar. Media pembelajaran berupa media komik digital, yang mana mediatersebutsebuahgambaryangdibuatdenganmenggunakanaplikasicanva.

Komik digital dipilih karena komik dapat menvisualisasikan dan konsepmatematika yang abstrak dengan sebuah ilustrasi model atau gambar yang dapatmemberikankejelasanterhadapkonseppelajaranmatematikatersebut.Komik

digital merupakan media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi abad 21.Pesertadidiklebihtertarikdengankomikdigitalkarenamerupakanmediapembelajarankemajuan teknologi saat ini.

Hal ini sejalan dengan penelitian Wadisakanitri (2023)yang menyatakanbahwapengembanganmediakomikdigitalefektifditerapkanpadapesertadidikdiSDNegeri2Aan Kabupaten KlungkungPropinsi Bali.

Berdasarkanlatarbelakangdiatasmakapenelitimengangkatjudul**“Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal pada MateriBangunDatarKelasIIISD06668 MedanJohor”**

# IdentifikasiMasalah

Berdasarkanlatarbelakangpenelitiansebagaimanadiuraikandiatas,maka penulisdapat mengidentifikasimasalahsebagai berikut:

1. Pembelajarancenderungmembosankanbagipesertadidikkarenamediapembelajaranyang digunakan kurang menarik
2. Gurumenggunakanbahan ajar yaituteks bookseperti buku pegangan guruserta buku pegangan siswa.
3. Mediapembelajaranyanglainyangdigunakangambarbangundataryangmasihkurang menarik bagi pesertadidik.

# BatasanMasalah

Berdasarkanmasalahyangtelahdiidentifikasidiatas,makapenelitimembatasimasalahpenelitianpadapengembangandanujikelayakanmediaKomikDigitalBerbasisKearifanLokalpada Materi BangunDatarKelasIIISD.

# RumusanMasalah

Berdasarkan latarbelakang,identifikasimasalah,dan batasanmasalahmaka rumusanmasalah pada penelitianiniadalahsebagaiberikut:

1. BagaimanapengembanganmediaKomikDigitalsebagaimediapembelajaranberbasiskearifan lokal pada materibangundatar?
2. BagaimanakelayakanmediaKomikDigitalsebagaimediapembelajaranberbasiskearifan lokal pada materibangundatar?
3. BagaimanaimplementasidanrespownsiswaterhadapmediaKomikDigitalsebagaimediapembelajaranberbasiskearifanlokalpadamateribangundatar?

# TujuanPengembangan

1. Menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis kearifan lokal padamateribangun datar.
2. Menghasilkanmedia pembelajaran berupa komik digital berbasis kearifanlokalpadamateri bangun datar.
3. Menganalisis hasil implementasi dan respown siswa terhadap media KomikDigitalsebagaimediapembelajaranberbasiskearifanlokalpadamateribangun datar

# ManfaatPenelitian

Manfaatyangdiharapkandalampenelitianiniadalahsebagaiberikut:

# Secarateoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti,khususnyamengenaiteori-teoriyangberhubungandenganmediapembelajaranmediaKomik Digital.

# Secara Praktis

Manfaatpenelitiansecarapraktis:

# Bagi Sekolah

Sekolahmendapatkanmediapembelajaranyanglebihkreatifdanjugamenarikagar dapat digunakan saat prosespembelajaran.

# BagiGuru

Komikdigital menjadikomunikasiyangdapatdigunakan selamaprosespembelajarandanjugamempermudahgurudalammenyampaikanmateribangun datar.

# BagiPesertaDidik

Komikdigitalmenjadikansiswalebihtertarikuntukbelajar.

# BagiPeneliti

KomikDigitalmenambahpengalaman,menambahwawasan,danpengetahuan khususnya tentang pengem bangan media pembelajaran komikdigital.