

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS ETNOMATEMATIKA TARI JARANAN PADA MATERI
GEOMETRI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

HENI ICA NINGRUM

NPM 2014060270

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh :

HENI ICA NINGRUM

NPM: 2014060270

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS ETNOMATEMATIKA TARI JARANAN PADA MATERI
GEOMETRI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR**

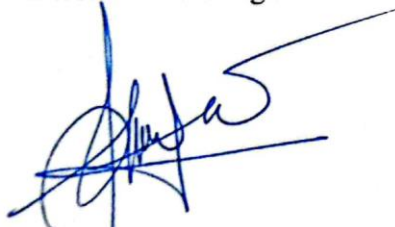
Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

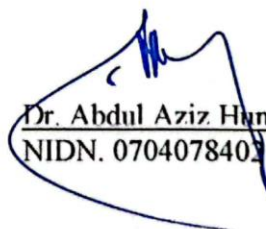
Pada tanggal : 3 Juli 2024

Dosen Pembimbing I



Nurita Primasatya, M Pd
NIDN. 0722039001

Dosen Pembimbing II



Dr. Abdul Aziz Hanaifi, S.S.M.A.
NIDN. 0704078401

Skripsi oleh :

HENI ICA NINGRUM

NPM: 2014060270

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS ETNOMATEMATIKA TARI JARANAN PADA MATERI
GEOMETRI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD FKIP UN
PGRI Kediri

Pada tanggal : 17 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nurita Primasatya, M.Pd
2. Penguji I : Nur Salim, M.H
3. Penguji II : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, M.A



Mengetahui,

Dekan FKIP



Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Heni Ica Ningrum
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir : Kediri, 31 Oktober 2001
Fak / Jur / Prodi : FKIP / S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tidak sengaja tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 17 Juli 2024

Yang menyatakan



Heni Ica Ningrum

2014060270

MOTTO

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah, tetapi Allah berjanji bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(Q.S Al-Insyirat : 5-6)

Semua ada waktunya, Jangan membandingkan hidupmu dengan orang lain. Tidak
ada perbandingan antara matahari dan bulan mereka bersinar saat waktunya tiba.

(B.J Habibie)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin telah selesainya penulisan tugas akhir skripsi ini, saya persembahkan karya tulis ini untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Murtiono dan Ibu Mamik yang telah banyak berjasa dalam hidup saya, yang selalu memotivasi dan mendoakan saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan selesainya tugas akhir dan study saya ini bisa membuat mereka bangga dan senang.
2. Kakek nenek saya, adik Hana Pebrian Ningrum dan keluarga tercinta yang selalu membantu dan mendukung secara materi maupun dukungan moril dalam menyelesaikan study saya, semoga smuanya dalam ridho dan rahmat Allah SWT.
3. Bapak/ Ibu Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, khususnya Bu Nurita Primasatya, M.Pd. dan Bapak Abdul Aziz Hunaifi, M.M yang selalu sabar dalam membimbing skripsi saya.
4. Keluarga besar SD Negeri Wonosari 2, Ibu Mursini S.Pd Selaku Kepala Sekolah serta para guru, pegawai dan seluruh siswa yang telah mendukung dan membantu saya dalam penelitian dan menyelesaikan tugas akhir skripsi saya.
5. Bapak/Ibu guru saya mulai dari guru mengaji, guru bimbel,SD,SMP,SMK yang telah memberikan banyak ilmunya kepada saya, semoga semuanya selalu dalam ridho dan rahmat Allah SWT.
6. Teman-teman dan sahabat-sahabat saya baik sebimbingan, seangkatan 2020 , teman tukang sambat yang selalu memberikan dukungan untuk saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya.

ABSTRAK

Heni Ica Ningrum Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Geometri Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2024.

Kata Kunci: Komik Digital, Etnomatematika , Tari Jaranan , Bangun Datar.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dan wawancara di SDN Wonosari 2, terdapat permasalahan bahwa siswa mengalami rendahnya hasil belajar. Pada pembelajaran bangun datar dan sifat-sifatnya siswa belum mencapai target minimum pembelajaran karena kurang bervariasinya pembelajaran dan tidak ada media yang menunjang pembelajaran. Untuk itu peneliti mengambil topik pengembangan media pembelajaran. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (1) mengetahui kevalidan media pembelajaran komik digital berbasis etnomatematika tari jaranan pada materi geometri bangun datar kelas IV Sekolah Dasar ; (2) mengetahui kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis etnomatematika tari jaranan pada materi geometri bangun datar kelas IV Sekolah Dasar ; (3) mengetahui keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis etnomatematika tari jaranan pada materi geometri bangun datar kelas IV Sekolah Dasar.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*). Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis campuran yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Mengenai metode kualitatif, data diperoleh melalui wawancara, observasi dan studi dokumen. Metode analisis data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi, angket kepraktisan dan soal evaluasi. Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN Wonosari 2 berjumlah 25 siswa. produk ini melalui tahap uji validasi dari ahli media dan uji validasi dari ahli materi, angket respon guru dan siswa serta *pre-test* dan *post-test*.

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil : (1) kevalidan media pembelajaran komik digital berbasis etnomatematika tari jaranan pada materi geometri bangun datar kelas IV Sekolah Dasar memperoleh skor 92,8 % dikategorikan sangat valid, (2) kepraktisan media pembelajaran komik digital berbasis etnomatematika tari jaranan pada materi geometri bangun datar kelas IV Sekolah Dasar memperoleh rata-rata angket guru adalah 90 % dan angket siswa memperoleh skor 89 % dengan kategori sangat praktis, (3) keefektifan media pembelajaran komik digital berbasis etnomatematika tari jaranan pada materi geometri bangun datar kelas IV Sekolah Dasar memperoleh ketuntasan belajar klasikal dengan skor 95% dengan kriteria sangat efektif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan. Penyusunan proposal ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP PGSD UN PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Nurita Primasatya, M.Pd selaku dosen pembimbing I
5. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S,M.A. selaku dosen pembimbing II
6. Bapak/ibu Dosen Prodi PGSD UN PGRI Kediri
7. Rekan mahasiswa angkatan 2020 Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
8. Kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan menjadi motivasi dalam hidup, serta
9. Semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 28 Juni 2024

HENI ICA NINGRUM

NPM. 2014060270

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Pengembangan	10
E. Sistematika Penulisan	10
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Hakikat Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Fungsi Media Pembelajaran	14
3. Jenis - jenis Media Pembelajaran	16
B. Hakikat Komik	20
1. Pengertian Komik.....	20
2. Karakteristik Komik	20
3. Komponen Komik	22
4. Teknik Membuat Komik	24
5. Kelebihan dan Kekurangan Komik	26
C. Komik Digital	27
1. Pengertian Komik Digital.....	27
2. Karakteristik atau bagian dari Komik Digital	29
3. Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital	30
D. Etnomatematika.....	31
E. Materi Bangun Datar	32
1. Pengertian Bangun Datar	32
2. Macam-macam Bangun Datar.....	33
F. Media Pembelajaran Komik digital berbasis etnomatematika pada tari jajaran dengan konsep geometri bangun datar kelas IV	41
G. Kajian Hasil Penelitian terdahulu.....	43
H. Kerangka Berfikir.....	47
BAB III METODE PENGEMBANGKAN	48

1. Lokasi Penelitian	53
2. Subjek Penelitian	54
1. Desain Uji Coba	54
2. Subjek Uji Coba	56
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Studi Pendahuluan	68
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	68
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	69
3. Desain Awal Media	70
B. Pengujian Model Terbatas	74
1. Uji Validasi Ahli dan Praktisi	74
2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)	82
C. Pengujian Model Perluasan	85
1. Deskripsi Uji Coba Luas	85
a. Hasil Uji Coba Luas	85
b. Respon Siswa	87
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	88
D. Validasi Model	88
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	88
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	89
3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model	90
4. Desain Akhir Model	91
E. Pembahasan Hasil Penelitian	96
1. Spesifikasi Media Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan	96
2. Prinsip – Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Media Komik Digital	
Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan	97
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Komik Digital	
Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan	99
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	100
A. Simpulan	100
B. Implikasi	101
C. Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	105

DFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Gambar Bangun Geometri Pada Tari Jaranan.....	43
Tabel 3. 1 Pengumpulan Data	57
Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Media	58
Tabel 3. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	59
Tabel 3. 4 Pilihan Jawaban Untuk Lembar Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi	60
Tabel 3. 5 Lembar Angket Kepraktisan Guru	61
Tabel 3. 6 Lembar Angket Siswa	62
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas	64
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan	66
Table 4. 1 Desain Awal Media Pembelajaran	71
Table 4. 2 Hasil Validasi Media.....	75
Table 4. 3 Wujud Produk Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan.....	76
Table 4. 4 Hasil Validasi Materi	78
Table 4. 5 Wujud Produk Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan.....	79
Table 4. 6 Hasil Angket Guru	81
Table 4. 7 Hasil Belajar Uji Coba Terbatas	83
Table 4. 8 Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	83
Table 4. 9 Data Nilai Post-test Uji Coba Luas	85
Table 4. 10 Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	87
Table 4. 11 Desain Akhir Model.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tari Jaranan	32
Gambar 2. 2 Segitiga Sama Kaki	33
Gambar 2. 3 Segitiga Sama Sisi	34
Gambar 2. 4 Segitiga Sama Sembarang	34
Gambar 2. 5 Segitiga lancip	35
Gambar 2. 6 Segitiga Siku-Siku	35
Gambar 2. 7 Segitiga Tumpul	36
Gambar 2. 8 Jajargenjang	36
Gambar 2. 9 Persegi Panjang	37
Gambar 2. 10 Belah Ketupat	37
Gambar 2. 11 Persegi	38
Gambar 2. 12 Layang-Layang	38
Gambar 2. 13 Trapesium Sama Kaki	39
Gambar 2. 14 Trapesium Siku-Siku	40
Gambar 2. 15 Trapesium Sembarang	40
Gambar 2. 16 Lingkaran	40
Gambar 2. 17 Bagian Lingkaran	41
Gambar 2. 18 Kerangka Berfikir	47
Gambar 3. 1 Model ADDIE (Sumber: Anglada, 2007)	49
Gambar 4. 1 Komentar Dan Saran dari Validator Ahli Media	76
Gambar 4. 2 Komentar Dan Saran Validator Ahli Materi	79
Gambar 4. 3 QR CODE Media Komik Digital	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	106
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	108
Lampiran 3 Surat Pengantar / Ijin Melakukan Penelitian	110
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	111
Lampiran 5 Surat Adopsi Media Pembelajaran	113
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	114
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Materi.....	116
Lampiran 8 Hasil Evaluasi Siswa	118
Lampiran 9 Angket Respon Guru	119
Lampiran 10 Angket Respon Siswa.....	121
Lampiran 11 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	122
Lampiran 12 Perangkat Pembelajaran	123
Lampiran 13 Foto Penelitian.....	136
Lampiran 14 Undangan Penguji	137
Lampiran 15 Berita Acara.....	138
Lampiran 16 Lembar Revisi Ketiga Penguji.....	139

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal terpenting dalam hidup karena pendidikan menjadi jendela dunia setiap orang. Setiap orang berhak dan diharapkan berkembang selamanya karena pendidikan tidak akan pernah berakhir, baik itu pendidikan formal dan informal. Lingkungan pendidikan pertama adalah lingkungan keluarga atau pendidikan informal lalu lingkungan sekolah atau pendidikan formal. Pendidikan informal dapat diperoleh seseorang dari kehidupan sehari-hari baik itu pengalaman yang disadari maupun tidak disadari, hal ini dikarenakan proses pendidikan informal berlangsung seumur hidup. Maka dari itu peran keluarga sangat penting bagi anak terutama orang tua yang selalu memberikan kasih sayangnya dan sekaligus menjadi panutan bagi anaknya. Sedangkan lingkungan sekolah atau pendidikan formal merupakan lembaga yang menyelenggarakan tugas-tugas pendidikan dan sekolah juga bermanfaat sebagai sarana bertukar pikiran antar siswa. Tidak hanya itu guru juga harus berusaha memastikan bahwa pembelajaran yang diajarkan cukup untuk siswa dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya pendidikan adalah upaya memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan keahlian khusus individu untuk mengembangkan bakat dan kepribadian manusia. Tidak hanya itu pendidikan juga memiliki peran yang sangat besar dalam mengembangkan dan menumbuhkan sumber daya manusia yang handal yang mampu bersaing sekaligus menumbuhkan rasa solidaritas dengan sesama manusia. Oleh karena

itu pendidikan sangat penting untuk manusia agar manusia terdidik menjadi manusia berguna baik untuk dirinya maupun orang lain.

Pada jenjang pendidikan formal matematika menjadi salah satu mata pelajaran wajib diajarkan di sekolah. Matematika sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Matematika perlu diajarkan untuk bekal setiap siswa dalam menghadapi permasalahan di kehidupan yang akan datang. Matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, akan tetapi setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari (Utari,2016). Mempelajari mata pelajaran di sekolah harus ditanggapi dengan serius. Hal ini dikarenakan rendahnya hasil pembelajaran matematika yang disebabkan berbagai masalah. Salah satunya pelajaran matematika dianggap pelajaran yang sulit tidak menarik dan membosankan, sehingga banyak anak yang kurang menyukai pelajaran matematika karena pelajaran matematika banyak rumus dan banyak berhitung.

Geometri merupakan bagian dari ilmu matematika yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Geometri yang dipelajari di sekolah dasar yaitu terkait benda sederhana di lingkungan sekitar. Di Sekolah Dasar, salah satu materi matematika yang dipelajari pada bagian geometri adalah bangun datar. Salah satunya siswa harus memahami sifat-sifat bangun datar. Sifat-sifat ini berguna dalam mendesain rumah, taman atau dekorasi. Menurut Ahndriliani dkk (2022) geometri Pada saat belajar matematika siswa sering mengungkapkan frustrasi karena matematika sulit dipahami sehingga sering menimbulkan miskonsepsi. Sholihat, Samsudin, & Nugraha, (2017) menyatakan, "Miskonsepsi merupakan

ketidaksesuaian pemahaman yang sering dialami siswa yang menimbulkan hambatan penguasaan materi”. Miskonsepsi pada materi bangun datar disebabkan oleh cara belajar siswa yang hanya menghafalkan bentuk dasar tanpa memahami hubungan antar bangun datar dan sifat-sifatnya. Oleh karena itu perlu memasukkan unsur-unsur budaya yang melekat dan sering ditemui pada siswa untuk memperoleh pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Menurut Ajmain, Herna, & Masrura, (2020) dalam rangka menumbuhkan suasana yang dekat dengan kehidupan siswa dalam pembelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika, salah satunya dapat dilakukan dengan melibatkan budaya tempat tinggal siswa,

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan kepada guru kelas 4 SDN Wonosari 2 dengan informasi yang didapat bahwasanya siswa masih kesulitan dalam proses pembelajaran dan memahami materi Geometri bangun datar sehingga mempengaruhi terhadap rendahnya hasil belajar siswa. Nilai kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dibawah nilai minimum yakni rata-rata dibawah 69. Guru mengajarkan materi geometri pada bangun datar menggunakan media pembelajaran berbasis media cetak berupa buku. Media ini membuat siswa tidak tertarik belajar sehingga siswa mengalami kesulitan belajar dalam memahami materi. Untuk itu diperlukan berbagai inovasi dalam pembelajaran untuk menambah motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya inovasi dalam pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis etnomatematika pada tari jaranan.

Etnomatematika adalah strategi pengajaran yang menghubungkan konsep budaya dengan matematika. Menurut Ajmain, Herna, & Masrura, (2020) Melalui pendekatan etnomatematika dalam pembelajaran matematika mampu menekankan pada bagaimana cara siswa dapat memahami dan membangun konsep matematika berdasarkan budaya yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat setempat. Pembelajaran matematika berbasis budaya merupakan suatu pendekatan yang diharapkan mampu menjadi alternatif dalam melakukan inovasi pembelajaran, yang pengembangannya dilakukan sesuai dengan kearifan lokal sekolah setempat sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Astutiningtyas, 2017). Dalam hal ini Etnomatematika mengaitkan matematika dengan pengalaman siswa dikehidupan sehari-hari yang lebih dekat dengan budaya dilingkungannya, hal tersebut dapat dilihat dalam budaya Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya seperti rumah adat, tarian, pakaian adat yang dapat dikaitkan dengan konsep matematika.

Salah satu media yang mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika terutama pada anak SD adalah komik. Menurut Astutiningtya (2012: 20) menyatakan media komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat para siswa, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Penyajian Komik mengandung unsur visual dan cerita sehingga menjadi nilai tambah komik. Dengan ini membuat inspirasi untuk membuat komik yang berisi materi pembelajaran karena siswa tidak akan menyukai buku-buku jika tidak disertai gambar dan ilustrasi menarik. Menurut Daryanto (2013), komik memiliki

beberapa kelebihan diantaranya mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (*rote learning*), penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya. Dengan adanya komik siswa mampu tertarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang lebih menyenangkan. Sebab Secara tidak sadar dengan membaca siswa telah mempelajari materi yang ingin disampaikan guru. Teknologi berkembang pesat dan berdampak pada salah satu bidang pendidikan. Untuk membantu guru memaksimalkan pembelajaran guru juga dapat menyampaikan materi melalui media teknologi namun tidak hanya itu guru juga dapat menciptakan sumber belajar dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, saat ini media pembelajaran dapat digunakan siswa dengan mudah melalui media digital dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Komik digital cocok digunakan untuk siswa 4, hal ini dibuktikan dalam penelitian (Yuniarti & Radia, 2021) bahwa komik sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar.

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan dan keanekaragaman budaya dari Sabang hingga Merauke, banyak suku dan budaya sehingga setiap suku memiliki ciri khas tersendiri, salah satunya kabupaten atau kota Kediri yang terkenal dengan kearifan lokalnya yaitu tari jaranan. Tari jaranan mampu dikaitkan dalam konsep matematika, hal tersebut juga dapat terlihat dalam

tarian daerah lainnya misalnya tari manuk dadali, tari jejer dan banyak tari lainnya.

Penelitian yang dilakukan Senduk & Saija (2023) pada gerak tari manuk dadali ditemukan konsep geometri sudut, dimensi dua dan transformasi. Konsep geometri sudut yang terdapat pada tari manuk dadali ada di posisi tangan, kaki dan badan penari ketika menari. Pada saat melakukan gerakan tari terdapat konsep sudut siku-siku, sudut tumpul dan sudut lancip. Sedangkan konsep geometri dimensi dua ditemukan pada pola lantai yang membentuk bidang trapesium, persegi panjang, belah ketupat serta konsep garis lurus. Konsep geometri transformasi pada gerakan tari manuk dadali melalui rotasi pada gerakan memutar. Penelitian ini direkomendasikan kepada tenaga pendidik sebagai alternatif media pembelajaran bagi siswa dalam mengenal geometri agar siswa dapat memahami konsep matematika dan mengenal budaya tradisional Indonesia (Senduk & Saija, 2023).

Penelitian yang dilakukan Mukarromah & Darmawan (2022) Pada tarian Jejer Gandrung memiliki pola lantai yang bentuk lingkaran, persegi, dan garis lurus., Jejer Gandrung Kembang Menur pola lantai yang bentuk trapesium, garis lurus, garis, dan lingkaran. dan Gandrung Dor Banyuwangi memiliki pola lantai yang bentuk garis lurus, belah ketupat, trapesium, jajar genjang, dan lingkaran (Mukarromah & Darmawan, 2022).

Penelitian yang dilakukan Aprilla (2020) dengan tujuan untuk mengembangkan model media pembelajaran Komik untuk meningkatkan

ke-trampilan pemecahan masalah pada materi bangun datar. Hasil penelitian ini mengemukakan bahwa Hasil validasi media menunjukkan presentase sebesar 84% sehingga dapat di kategorikan sangat tinggi sedangkan hasil uji materi menunjukkan presentase sebesar 76,7% sehingga dapat di kategorikan tinggi sehingga layak untuk di uji cobakan dengan adanya revisi (Aprilla, 2020).

Penelitian yang dilakukan Yuniarti & Radia (2021) dengan tujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa komik pada materi bangun datar dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil uji validitas ahli media dan ahli materi diperoleh hasil uji validitas pertama dengan rata-rata penilaian sebesar 83,3% dikategorikan sangat layak digunakan, hasil uji validitas kedua dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat layak digunakan dan validitas sebesar 80% dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan komik bahan ajar Matematika pada materi bangun datar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam pembelajaran (Yuniarti & Radia, 2021).

Penelitian yang dilakukan Kristianto & Rahayu (2020) dengan Tujuan mengetahui pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas 4 SD. Menyatakan Hasil uji materi pengembangan media e-komik mendapatkan skor 48 dengan persentase 80% sehingga dikategorikan sangat valid dan layak. Hasil uji pakar media memperoleh skor 80 dengan persentase 84% dan dikategorikan sangat valid dan layak. Hasil uji pakar pembelajaran memperoleh skor 24 dengan persentase 68%

dan dikategorikan valid dan layak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media e-komik layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika (Kristianto & Rahayu, 2020).

Tari tradisional merupakan salah satu contoh kearifan lokal yang dapat dilestarikan di sekolah tidak hanya ditampilkan diacara festival saja. Ketika sekolah mengadakan pentas seni tiap kelas beberapa kelas menampilkan salah satu tarian yang khas dalam daerahnya yaitu tari jaranan. Tarian ini sangat digemari para siswa sehingga mereka sangat antusias jika mengenai tari jaranan. Hal ini dapat memungkinkan untuk melibatkan tari jaranan pada proses pembelajaran karena mampu menarik siswa dan memberi gambaran bahwa matematika adalah pelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya lingkungan belajar matematika tampak lebih menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa.

Berdasarkan uraian diatas, karena konsep matematika dapat dipelajari melalui budaya lokal yang perlu dijaga kearifannya di Kediri Jawa Timur yaitu tari jaranan maka peneliti ingin mengembangkan media komik digital berbasis etnomatematika pada tari jaranan dengan konsep geometri bangun datar. Hal itu membuat komik menarik dan memberikan kesan matematika bukan ilmu yang hanya dipelajari secara akademik melainkan sangat dekat dengan kehidupan siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang memahami pembelajaran yang dibuktikan dari hasil belajar siswa yang mana lebih dari 75 % siswa mendapat skor dibawah kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni rata-rata dibawah 69.
2. Guru kurang maksimal dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran khususnya media yang berbasis teknologi
3. Guru dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab singkat sehingga pembelajaran tidak menarik dan membosankan saat proses pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Geometri Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Geometri Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar?

3. Bagaimana keefektifan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Geometri Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan paparan latar belakang, rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Geometri Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kepraktisan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Geometri Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Geometri Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar.

E. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini, sistematika penulisan diuraikan sebagai berikut ini :

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi berisi halaman judul, persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan, moto, halaman persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi, terdiri atas 5 bab yaitu sebagai berikut :

a. Bab I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan dan sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Berisi tentang uraian

c. Bab III Metode Pengembangan

Meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan. Lokasi dan subjek penelitian, uji coba model/produk (desain uji coba dan subjek uji coba), instrumen pengumpulan data (pengembangan instrument dan validasi instrument) dan teknik analisis data (tahap analisis data dan norma penguji)

d. Bab IV Deskripsi, Interpretasi Dan Pembahasan

Berisi hasil studi pendahuluan yang terdiri dari deskripsi hasil lapangan, interpretasi hasil studi pendahuluan dan desain awal model, pengujian model terbatas (uji validasi dan praktisi), uji coba lapangan (terbatas) dan desain hasil uji coba terbatas. Pengujian model perluasan terdiri dari deskripsi uji coba luas, refleksi dan rekomendasi hasil uji coba luas dan model hipotetik. Validasi model terdiri dari hasil deskripsi uji validasi, interpretasi hasil uji validasi kevalitan, kepraktisan, keefekifan, kemenarikan dan desain akhir model. pembahasan hasil penelitian terdiri spesifikasi model,

prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan model, faktor pendukung dan penghambat implementasi.

e. Bab V Simpulan, Implikasi Dan Saran

Berisi simpulan secara singkat terkait pokok-pokok hasil penelitian sesuai dengan rumus masalah dan tujuan penelitian,, implikasi (teoritis dan praktis) dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh saran atau rekomendasi sesuai dengan simpulan hasil penelitian kepada pihak yang relevan atau terkait secara langsung.

3. Bagian Skripsi Akhir

Bagian akhir skripsi terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran. Pada lampiran terdiri atas hasil analisis, surat keterangan dari tempat penelitian dan berita acara kemajuan bimbingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajmain, Herna, & Masrura, S. I. (2020). Implementasi Pendekatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 12(April), 45–54.
- Alvionita, E., Abdurrahman, & Herlina, S. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Guided Discovery Learning pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa Kelas X SMA. *Aksiomatik*, 7(1), 48–55.
- Aprilla, C. R. (2020). Jurnal Komik Digital 4. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(2), 52–62.
- Arifah Hida, S. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI PERPINDAHAN KALOR DI SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 08, 949–961.
- Arum, D. W., Permana, E. P., & Zunaidah, F. N. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Quis IPA Kelas IV Materi Metamorfosis Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 1790–1804.
- Astutiningtyas, L. (2017). Etnomatematika Dan Pemecahan Masalah Kombinatorik. *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*, 03(76).
- Baharun, H., & Finori, F. D. (2019). Smart Techno Parenting: Alternatif Pendidikan Anak Pada Era Teknologi Digital. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 52–69.
- Finariyati, Arief Aulia Rahman, Y. A. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Etnomatematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7, 89–97.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756. Retrieved from <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1735>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946.
- Mukarromah, N. A., & Darmawan, P. (2022). Etnomatematika Pada Pola Lantai Tari Gandrung Banyuwangi. *Prosiding : Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, (1), 158–166. Retrieved from <http://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/knmipa/article/view/1735>
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wijayanto. (2019). Pendidikan di Era Digital.

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 999–1015. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/3093>
- Puji Handayani¹, H. D. K. U. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(2), 396–401.
- Rahmadan Chusna Rida, V. D. W. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DALAM MUATAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA DI INDONESIA. *JPGSD, Volume 11*, 2172–2182.
- Rika Lisiswanti, O. S., & Indri Windarti. (2015). Peranan Media dalam Pembelajaran Matematika SLTP. *Jurnal Kesehatan*, 6(1), 102–105. Retrieved from <https://ejurnal.poltekkes-tjk.ac.id/index.php/JK/article/view/37>
- Senduk, S. A., & Saija, L. M. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Pada Gerakan Tari Manuk Dadali Terhadap Konsep Geometri. *Jurnal Padagogik*, 6(1), 10–24.
- Sholihat, F. N., Samsudin, A., & Nugraha, M. G. (2017). Identifikasi Miskonsepsi dan Penyebab Miskonsepsi Siswa Menggunakan Four-Tier Diagnostic Test Pada Sub-Materi Fluida Dinamik: Azas Kontinuitas. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(2), 175–180.
- Winara, & Haniyyah, U. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Negeri Meda*, 150–155. Retrieved from https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/935/3/T1_292008212_BA B II.pdf
- Winaryati, E. et. al. (2021). *Cercular Model of RD & D*. (M. Shofiyun Nahidloh, S.Ag., Ed.). T KBM INDONESIA.
- Yulianingsih, E., & Ikhsan, J. (2018). Pengembangan Media Komik IPA Berbasis Karakter Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 4(2), 123–131. Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpms>
- Yuniarti, A., & Radia, E. H. (2021). Development of Comic Mathematics Teaching Materials on Flat-Building Material to Increase Reading Interest in Class IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, 4(4), 415.