PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA BERBASIS BUDAYA SISWA KELAS V SD NEGERI 173 INPRES MANGAI

S K R I P S I

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagaian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh :

SARDINA NUR

921862060106

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

STKIP ANDI MATAPPA

2025

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA BERBASIS BUDAYA SISWA KELAS V SD NEGERI 173 INPRES MANGAI

Atas Nama Saudari :

Nama : SARDINA NUR
NIM : 921862060106
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkajene, 19 Juni 2025

Disetujui Oleh:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd	**Firdha Razak, S,Pd.,M.Pd.**

Diketahui Oleh:

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. Zam Immawan Alam S.H., M.H.	**Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

PENGESAHAN SKRIPSI

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (PGSD) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada hari Senin, 6 Oktober 2025

Diketahui oleh

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Andi Matappa

A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.

Dengan susunan panitia ujian sebagai berikut:

Ketua	: Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.	(.....)
Penguji	: 1. Kherun Nisa'a Tayibu, S.Pd., M.Pd.	(.....)
	2. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd	(.....)
Pembimbing	: 1. Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd	(.....)
	2. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd.	(.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

MOTTO

“Fokus pada proses! Berikan yang terbaik dalam setiap usaha, dan serahkan hasilnya kepada Allah SWT!

Belajar meyakini semua takdir itu baik karena sesungguhnya Allah Bersama Orangorang yang sabar”

إ نِ ه اللَ هم هع ال صابِرِي هن

Al-Baqarah ayat 153.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

ABSTRAK

Sardina Nur, 2025, Pengembangan media komik matematika berbasis budaya siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai. Skripsi. Dibimbing Oleh Dr. Ahmad Budi Sutrisno Dan Firdha Razak, S.Pd., M.Pd. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran komik yang valid, dan praktis, digunakan untuk pembelajaran maematika materi kecepatan jaak dan waktu. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian R&D (*research and development),* dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahap yakni: *analysis, design, development, implementation, and evaluatiaon.* Validasi dilakukan oleh ahli media, dan diuji cobakan kepada 20 siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai dan 20 siswa kelas V SD Neri 120 Inpres parengki.

Hasil penelitian ini adalah terciptanya produk media pembelajaran komik yang Valid dan praktis digunakan untuk pembelajaran matematika dengan materi kecepatan jarak dan waktu. Hasil pengujian validasi ahli media yaitu memperoleh kategori “Valid”. Hasil uji coba kepraktisan angket respon guru memperoleh presentase “Sangat Praktis”. Sedangkan hasil angket respon peserta didik memperoleh kategori “Sangat Praktis”. Hal menunjukan bahwa media pembelajaran komik yang dikembangkan telah bersifat valid dan praktis sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran matemaika dengan meteri pengukuan kecepatan jarak dan waktu.

Kata kunci: Media pembelajaran, Media Komik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

KATA PENGANTAR

Assalamu alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis Memanjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatandan keuslitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggitingginya kepada:

1. Ibu Hj. Zaorah Zapan, S.Pd selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, SH Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.
3. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku ketua Program studi Pendidikan guru sekolah dasar sekaligus pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan serta motivasi yang sangat berharga, baik selama menempuh Pendidikan maupun saat penyusunan skripsi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

4. Bapak Dr. Ahmad Budi Sutrisno, M.Pd, Selaku ketua kemahasiswaan sekaligus Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan serta motivasi yang sangat berharga, baik selama menempuh Pendidikan maupun saat penyusunan skripsi.
5. Ibu Khaerun Nisaa Tayibu, S.Pd., M.Pd. Selaku Penguji I dan Bapak Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang dengan tekun memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan penelitian.
6. Seluruh Dosen STKIP Andi Matappa khususnya Program Studi Pendidikan Guru sekolah dasar yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
7. Staf Akademik STKIP Andi Matappa Yang dengan ikhlas hati telah memberikan arahan selama penulis menempu Pendidikan.
8. Staf perpustakaan yang telah membantu penulis selama penulis skripsi dengan memberikan izin untuk melihat referensi yang sangat bermanfaat bagi penulis.
9. Teruntuk Bapak, Ibu, kakak dan Adik tercinta, Terimakasih yang tak terhingga saya sampaikan atas segala cinta, doa, pengorbanan dan dukungan yang tiada henti.Terutama kepada Bapak dan ibu adalah sumber kekuatan dalam setiap langkah perjuangan saya termasuk dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya sembahkan sebagai wujud kecil dari rasa hormat dan cinta saya kepada Bapak dan ibu semoga kelak saya bisa membalas segala kebaikan kalian, meski saya tahu itu tak akan pernah sebanding.
10. Terimakasih kepada rekan-rekan mahasiswa program studi Pendidikan Guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

Sekolah Dasar Angkatan 2021 atas segala kerja samanya selama penulis menjalani perkuliahan dan terimakaasih kepada senior yang telah memberi arahan dalam penyusuusnan skripsi ini. Terlalu banyak orang yang berjasa dan mempunyai andil kepada penulis selama menempuh pendidikan di Stkip Andi Matappa sehingga tidak akan termuat bila dicantumkan namanya satu per satu kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terimaksih yang teramat dalam dan penghargaan yang setinggi tingginya. Harapan penulis semoga dukungan dorongan dan bantuan serta pengorbanan yang telah diberikan oleh bebagai pihak hingga selesainya penulisan, tulisan ini dapat meberikan nilai ibadah serta mendapatkan ridha dari Allah swt Aamiin.

Maros 18 juni 2025

Sardina Nur

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI iii
MOTTO iv
ABSTRAK v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
BAB 1 1
PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 10
C. Tujuan Penelitian 11
D. Manfaat Penelitian 11
1. Manfaat Teoretis 11
2. Manfaat Praktis 12
a. Bagi Siswa 12
b. Bagi Guru 12
c. Bagi Sekolah 12
BAB II 13
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK 13
A. Kajian Pustaka 13
1. Teori belajar kognitivisme 13
2. Teori Sosial 16

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

3. Pembelajaran Matematika 18
4. Media Pembelajaran 20
5. Canva 23
6. Media Komik 26
7. Budaya Masoppo Bola 30
B. Penelitian Relevan 35
C. Kerangka Pengembangan 39
BAB III 40
METODE PENELITIAN 40
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian 40
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian 41
C. Prosedur Dan Tahapan Pengembangan 41
1. *Analisis (analysis)* *41*
2. Perencanaan *(Design)* 42
3. Pengembangan *(Development)* 44
4. Implementasi *(Implementation)* 44
5. Evaluasi *(Evaluation)* 44
D. Teknik Pegumpulan Data 46
1. Validasi Media 46
2. Kepraktisan Media 47
a. Observasi guru 48
b. Angket respons guru 48
c. Angket respons siswa 48
E. Instrumen Pengembangan 49
1. Kevalidan 49
2. Kepraktisan 49
F. TEKNIK ANALISIS DATA 50
1. Analisis Data Kevalidan 50
2. Analisis Data Kepraktisan 51

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

BAB IV 53
HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN 53
A. Hasil Penelitian Pengembangan 53
1. Tahap Analisis *(Analysis)* 53
2. Tahap Desain *(Design)* 57
3. Tahap Pengembangan *(Development)* 64
4. Tahap Implementasi *(Implementation)* 73
5. Tahap Evaluasi *(evaluation)* 77
B. Pembahasan 80
1. *Analysis* (Analisis) 80
2. *Design* (Desain) 81
3. *Development* (Pengembangan) 81
4. *Implementation* (Implementasi) 82
5. *Evaluation*s (Evaluasi) 82
C. Hasil Validasi Media pembelajaran Komik 83
D. Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Komik 84
BAB V 85
KESIMPULAN DAN SARAN 85
A. Kesimpulan 85
B. Saran 86
DAFTAR PUSTAKA 87 RIWAYAT HIDUP 148

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Masoppo Bola 35

Gambar 2. 2 Kerangka Pengembangan 39

Gambar 3. 1 Desain Sampul Komik 43

Gambar 3. 2 Desain Isi Komik 43

Gambar 3. 3 Desain Soal Komik 43

Gambar 4. 1 Hasil Sampul Komik 58

Gambar 4. 2 Hail Sampul Kebutuhan Komik 59

Gambar 4. 3 Hasil Pembuka Cerita Komik 59

Gambar 4. 4 Hasil Isi Komik 60

Gambar 4. 5 Hasil Penutup Komik 61

Gambar 4. 6 Alat yang Dibutuhkan Komik 63

Gambar 4. 7 Sampul Komik 71

Gambar 4. 8 Halaman Kover Komik 72

Gambar 4. 9 Isi Komik 73

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

DAFTAR LAMPIRAN

PERSURATAN 91
PENUNJUKAN TIM PEMBIMBING 92
LEMBAR KOREKSIAN SEMINAR PROPOSAL 93
SURAT KETERANGAN PERBAIKAN UJIAN SEMINAR PROPOSAL 94
KETERANGAN VALIDASI INSTRUMEN 95
LEMBAR KOREKSIAN SEMINAR HASIL 96
SURAT KETERANGAN PERBAIKAN UJIAN HASIL 97
LEMBAR KOREKSIAN UJIAN TUTUP 98
SURAT IZIN PENELITIAN 99
SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN 100
SURAT KETERANGAN ARTIKEL ILMIAH 101
HASIL VALIDASI INSTRUMEN 102
VALIDATOR 1 ANGKET RESPON GURU 103
VALIDATOR 1 ANGKET RESPON PESERTA DIDIK 105
VALIDAROR 1 OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVIAS GURU 107
VALDATOR 2 ANGKET RESPON GURU 109
VALIDATOR 2 ANGKET RESPON PESERTA DIDIK 111
VALIDATOR 2 OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS GURU 113
HASIL INSTRUMEN PENELITIAN 115
ANGKET RESPON GURU 116
LEMBAT OBSERVASI KETERLAKSANAAN AKTIVITAS GURU 119
UJI COBA 1 TES HASILBELAJAR SD NEGERI 173 INPRES MANGAI 121
UJI COBA 2 TES HASIL BELAJAR SDN 120 INPRES PARENGKI 131
ANGKET RESPON PESERTA DIDIK 139
DOKUMENTASI 145

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fungsi dan tujuan pendidikan nasional merupakan usaha membentuk individu yang mandiri, utamanya membangun kemandirian siswa dalam belajar. Pada prinsipnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan keterampialan proses yang diperlukan dalam kehidupan (Nasution, 2018: 2).

Salah satu mata pelajaran yang dipelajari dalam pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri (Siagian, 2016:60). Matematika merupakan ilmu dasar yang bersifat abstrak, dimana di satu sisi tidak disukai dan di sisi lain merupakan pelajaran yang menyenangkan bagi yang menguasainya. Untuk itu dalam pembelajaran matematika perlu adanya variasi pembelajaran, agar siswa dapat menerima materi dengan baik dan menarik minat belajar mereka terhadap matematika. Variasi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

pembelajaran digunakan agar pembelajaran menjadi efektif dan inovatif sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik (Nugroho dan Shodikin, 2018:22).

Matematika merupakan ilmu yang berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari, termasuk dalam berbagai aktivitas budaya masyarakat. Salah satu budaya lokal yang mencerminkan penerapan konsep-konsep matematika secara kontekstual adalah tradisi *masoppo bola* di masyarakat Bugis, yaitu kegiatan memindahkan rumah secara gotong royong. Dalam proses *masoppo bola*, terdapat berbagai aspek matematis yang secara tidak langsung digunakan oleh masyarakat, seperti perhitungan jarak antara lokasi awal dan lokasi baru, estimasi waktu yang dibutuhkan, serta kecepatan gerak yang aman agar rumah tetap seimbang. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan pengukuran dimensi rumah dan rute yang akan dilalui. Dengan demikian, budaya *masoppo bola* memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai konteks pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengukuran, kecepatan, jarak, dan waktu. Namun, potensi ini belum banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, perlu dirumuskan bagaimana integrasi budaya lokal seperti *masoppo bola* dapat memperkaya pembelajaran matematika yang kontekstual, bermakna, dan relevan dengan kehidupan siswa

.Pembelajaran matematika juga perlu melibatkan media pembelajaran dengan model dan pendekatan yang sesui agar dalam pelaksanaannya dapat maksimal. Sebagaimana dari salah satu tujuan pembelajaran itu sendiri bahwa pembelajaran dilakukan agar peserta didik dapat mampu menguasai konten atau materi yang diajarkan dan menerakannya dalam memecahkan masalah. Untuk mencapai tujuan pembejaran ini mestinya guru lebih memahami faktor apa saja yang berpengaruh dalam lingkungan siswa terhadap pembelajaran. Salah satu faktor yang berpengaruh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

dalam pembelajaran adalah budaya yang ada didalam lingkungan masyarakat yang siswa tempati. Budaya sangat menentukan bagaiamana cara pandang siswa dalam menyikapi sesuatu. Termasuk dalam memahami suatu materi matematika. Ketika suatu materi begitu jauh dari skema budaya yang mereka miliki tentunya materi tersebut sulit untuk difahami. Untuk itu diperlukan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika yang mampu menghubungkan antara matematika dengan budaya mereka.

Namun kenyataannya adalah tentang problematika siswa Sekolah Dasar dalam pembelajaran matematika banyak ditemui masalah-masalah yang terjadi baik dari segi pendidik maupun peserta didik. Hasil penelitian yang telah dilakukan Fauziah dan Rosnaningsih (2017:52) Motivasi belajar merupakn faktor yang mempengaruhi minat belajar sebesar 79,1% dan 21,9% dipengaruhi oleh berbagai persoalan dalam pembelajaran matematik yaitu: kurangnya minat siswa dalam pembelajaran matematika, kurangnya daya kreativitas guru dalam memberikan pembelajaran matematika sehingga siswa merasa tidak tertarik dengan pembelajaran matematika, kegiatan yang monoton sehingga membuat siswa bosan dalam kegiatan pembelajaran, guru mendominasi proses pembelajaran sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif penelitian yang dilakukan oleh Sutisna (2021) Kesalahan yang paling banyak dilakukan oleh siswa adalah kesalahan dalam melakukan perhitungan soal cerita (64,4%). Kesalahan terbanyak kedua terjadi pada aspek membuat model matematika (55,1%). Kesalahan terbanyak selanjutnya kesalahan pada aspek memahami soal

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

(35,3%). Kesalahan yang paling sedikit terjadi adalah kesalahan pada aspek menarik kesimpulan (33,2%).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada salah satu guru SD Negeri 173 Inpres Mangai yang bernama ibu Bahria S,pd pada tanggal 10 Agustus 2024, yaitu adanya keterbatasan media pembelajaran yang menarik, seperti komik, menjadi salah satu tantangan utama dalam mendukung proses belajar siswa. Salah satu contohnya adalah dalam pelajaran matematika, yang seringkali dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi banyak siswa. Media komik yang seharusnya bisa menjadi alat bantu yang menarik untuk menjelaskan konsep-konsep matematika. pembelajaran dapat menjadi lebih relevan dan menyenangkan. Sayangnya, kurangnya pengembangan komik yang menghubungkan matematika dengan budaya ini membuat banyak siswa kehilangan minat dan kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan. Hal tersebut menyebabkan kesulitan Siswa memahami matematika yang diperoleh di bangku sekolah dasar serta kesulitan Siswa menghubungkannya dengan kehidupan nyata menjadikan faktor utama pentingnya pengintegrasian pembelajar an berbasis budaya dalam pembelajaran. Untuk itu diperlukan suatu pendekatan yang dapat menghubungkan antara matematika di luar sekolah dengan matematika di dalam sekolah.

Dari hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti kepada peserta didik yang ada dikabupaten maros yaitu memberikan Gambaran bahwa dari 649 responden/peserta didik, diperoleh informasi 35% peserta didik atau sebanyak 227 peserta didik yang

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

menggunakan smarphone hanya untuk media sosial. 33% digunakan untuk game, dan hanya 14% yang menggunakan untuk mencari materi Pelajaran, rendahnya minat siswa dalam mencari materi Pelajaran bisa disebabkan oeh kurangnya keterampilan dalam mencari sumber belajar yang tepat sehingga siswa merasa bosan. selanjutnya dari survei diatas juga diperoleh informasi media dalam pembelajaran terkait kecenderungan siswa terhadap pembelajaran dimana hanya 25% yang menggunakan media gambar, hal ini dapat mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Informasi berikutnya yang diperoleh dari hasil kesulitan dalam mengamati objek karena disajikan dalam bentuk gambar melalui media papan tulis, micromedia flash, dam media alat peraga tiga dimensi. Situasi ini menyebabkan penalaran peserta didik tidak berkembang dengan baik karena memerlukan waktu untuk terjadinya proses imajinasi didalam otak mereka. Selain itu, 62% peserta didik atau 402 peserta didik melaporkan kesulitan dalam menggunakan alat pendukung yang disedialan oleh guru, karena alat tersebut belum dapat memfasilitasi keberagaman karakteristik peserta didik.

Sebagai solusi untuk mengatasi kesenjangan tersebut salah satu media yang cocok diterapkan adalah komik visual yang bebentuk buku berbasis budaya dengan Mengaitkan budaya dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam topik “pengukuran kecepatan jarak”dari perpindahan rumah (masoppo bola), memiliki beberapa manfaat yang penting, baik dari sisi pemahaman konsep matematika itu sendiri maupun dalam membangun keterkaitan antara pengetahuan yang dipelajari

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

	monoton dan kurang menarik	tetapi belum optimal pada materi matematika	meningkatkan minat belajar siswa pada matematika

Sumber. Kajian Jurnal dan Hasil Observasi

Media komik berbasis budaya ini sangat memungkinkan diterapkan pada peserta didik di Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros dengan melihat media yang dimiliki di sekolah dasar. Berdasarkan data survei pada sekolah Tingkat dasar pertama di Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros spesifikasi media komik memungkinkan unruk diterapkan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengembangkan Media komik matematika berbasis budaya

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media komik visual berbasis budaya *masoppo bola* pada pegukuran jarak siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai?
2. Bagaimana karakteristik media komik visual berbasis budaya *masoppo bola* pada pengukuran jarak siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai?
3. Bagaimana kevalidan / kelayakan media komik visual berbasis budaya *massopo bola* pada pengukuran jarak siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai?

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

4. Bagaimana kepraktisan media komik visual berbasis budaya *masoppo bola* pada pengukuran jarak siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik visual berbasis budaya *masoppo bola* pada pegukuran jarak siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai.
2. Untuk mengetahui karakteristik media komik visual berbasis budaya *masoppo bola* pada pengukuran jarak siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai.
3. Untuk mengetahui kevalidan / kelayakan media komik visual berbasis budaya *massopo bola* pada pengukuran jarak siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai.
4. Untuk mengetahui kepraktisan media komik visual berbasis budaya *masoppo bola* pada pengukuran jarak siswa kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini mempunyai manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoritis dari peneliti ini adalah untuk membantu murid memahami materi “Pengukuran Jarak Dengan Perpindahan Rumah” V sekolah dasar.peneliti juga diharapkan mampu menjadi salah satu referensi salah satu referensi pembelajaran yang edukatif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PENGEMBANGAN, DAN MODEL HIPOTETIK

A. Kajian Pustaka

1. Teori belajar kognitivisme

Definisi “Cognitive” berasal dari kata “Cognition” yang mempunyai persamaan dengan “knowing” yang berarti mengetahui. Dalam arti yang luas kognition/kognisi ialah perolahan penataan, penggunaan pengetahuan (Muhibbin, 2005: 65). Teori belajar kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri. Baharudin menerangkan teori ini lebih menaruh perhatian dari pada peristiwa-peristiwa Internal. Belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon sebagaimana dalam teori alomerisme, lebih dari itu belajar dengan teori kognitivisme melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks (Nugroho, 2015: 290). Teori belajar kognitif lebih menekankan pada belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Pada dasarnya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas (Given, 2014: 188).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

Proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui oleh siswa yang terbagi kedalam empat tahap, yaitu (Winfred F. Hill, 2011:160-161; Erawati, dkk, 2014: 70):

a. Tahap sensorimotor (anak usia lahir-2 tahun)

b. Tahap preoperational (anak usia 2-8 tahun) (Suyudi, dkk, 2013: 108).

c. Tahap operational konkret (anak usia 7/8-12/14 tahun)

d. Tahap operational formal (anak usia 14 tahun lebih) (Muhibbin:68).

Secara umum semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berfikirnya. Karena itu guru seharusnya memahami tahap-tahap perkembangan kognitif aak didiknya, serta memberikan isi, metode, media pembelajaran yang sesuai dengan tahap-tahap tersebut (Dalyono, 2012: 39; Nugroho, 2015: 298).

Aliran kognitivisme juga dianut oleh David Ausubel, teorinya disebut dengan teori belajar bermakna. Menurut Ausubel proses belajar bermakna dapat dikelompokkan kedalam dua kategori. kategori pertama cara informasi atau materi yang disajikan pada peserta didik melalui penerimaan, penemuan atau praktikum, sedangkan kategori kedua menyangkut bagaimana peserta didik dapat mengaitkan informasi tersebut pada struktur kognitif yang sudah ada sebelumnya, yang meliputi fakta, konsep dan generalisasi yang telah dipelajari, dan diingat peserta didik. Pada kategori pertama belajar, informasi dapat dikomunikasikan kepada peserta didik dalam bentuk belajar penerimaan dengan menyajikan informasi dalam bentuk final atau mengharuskan peserta didik untuk menemukan sendiri materi yang akan diajarkan. Sedangkan pada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

kedua, peserta didik menghubungkan atau mengaitkan informasi tersebut pada pengetahuan yang telah dimilikinya, dalam hal ini terjadi proses belajar bermakna. Teori belajar bermakna menurut Darmawan (2013), Utari (2020) terwujud dalam teori Bloom dan Krathwohl yaitu taksonomi Bloom. Adapun cakupan yang perlu dikuasai peserta didik menurut Bloom dan Krathwohl.

1. Kognitif terdiri dari enam tingkatan, yaitu

a) Pengetahuan (mengingat, menghafal);

b) Pemahaman (menginterpretasikan);

c) Aplikasi (menggunakan konsep untuk memecahkan suatu masalah);

d) Analisis (menjabarkan suatu konsep);

e) Sintesis (menggabungkan bagian-bagian konsep menjadi suatu konsep utuh);

f) Evaluasi (membandingkan nilai, ide, metode, dan sebagainya)

2. Psikomotor terdiri dari lima tingkatan, yaitu

a) Peniruan (menirukan gerak);

b) Penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak);

c) Ketepatan (melakukan gerak dengan benar);

d) Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar);

e) Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar).

3. Afektif terdiri dari lima tingkatan, yaitu

a) Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu);

b) Merespon (aktif berpartisipasi);

c) Penghargaan (menerima nilai-nilai, setia kepada nilai-nilai tertentu);

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

d) Pengorganisasian (menghubunghubungkan nilai-nilai yang dipercayai);

e) Pengalaman (menjadikan nilai-nilai sebagai bagian dari pola hidup).

2. Teori Sosial

Albert Bendura dalam buku *Adoloscence edisi ke-6*, berpendapat bahwa teori belajar sosial (*social learning theory*) adalah pandangan psikolog yang menekankan tingkah laku, lingkungan dan kognisi sebagai faktor utama dalam perkembangan. Secara luas teori ini memandang bahwa manusia belajar melalui pengamatan dan interaksi dengan orang lain dalam lingkungan sosialnya. Menurut teori ini, perilaku manusia tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal, seperti insting atau dorongan bawaan saja. Melainkan juga oleh pengalaman dan lingkungan sosial.

Teori belajar sosial memiliki prinsip-prinsip tersendiri yang nantinya akan memengaruhi penerapannya, yakni sebagai berikut.

a. Pengaruh Model

Menurut teori belajar sosial, orang belajar dari orang lain melalui pengamatan dan imitasi.Model yang paling penting adalah orang-orang yang memiliki otoritas atau pengaruh di dalam lingkungan sosial, seperti orang tua, guru, atau tokoh masyarakat.

b. Peran Penguatan

Penguatan atau reward adalah hal yang memberikan konsekuensi positif setelah seseorang melakukan perilaku tertentu Penguatan positif dapat meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut terulang kembali di masa depan, sedangkan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

penguatan negatif dapat mengurangi kemungkinan perilaku tersebut terulang kembali.

c. Proses Pengamatan dan Perhatian

Proses pengamatan dan perhatian merupakan prinsip penting dalam teori belajar sosial. Menurut teori ini, seseorang hanya akan belajar dari model jika ia memperhatikan perilaku yang ditunjukkan oleh model tersebut.

d. Proses Retensi dan Reproduksi

Setelah memperhatikan perilaku model, seseorang akan mempertahankan informasi tersebut dalam memori. Menurut teori belajar sosial, kemampuan untuk mereproduksi perilaku bergantung pada faktor seperti keterampilan dan keahlian individu, serta kesempatan untuk mempraktekkan perilaku tersebut.

e. Motivasi dan Dukungan

Motivasi dan dukungan merupakan faktor yang penting dalam membentuk perilaku manusia menurut teori belajar sosial. Seseorang cenderung melakukan perilaku tertentu jika ia merasa bahwa itu dapat memberikan kepuasan atau manfaat.

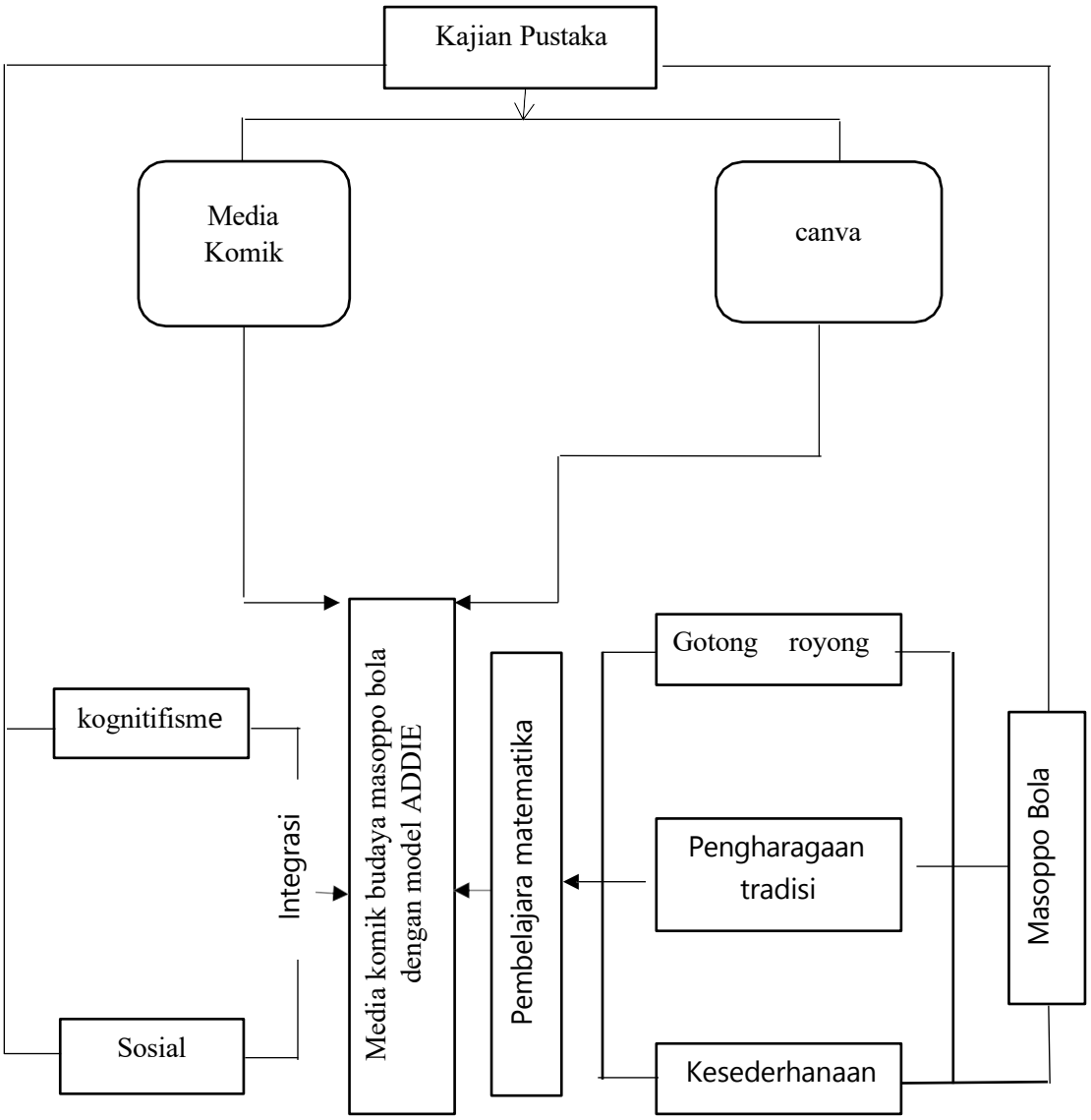
Teori belajar sosial memiliki implikasi yang penting dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut teori ini guru dan orang tua harus menjadi model yang baik untuk membantu anak-anak mengembangkan perilaku yang positif.

Itulah pengertian teori belajar sosial lengkap dengan prinsipnya. (AZS)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

C. Kerangka Pengembangan

Berdasarkan kajian teori diatas maka kerangkan pengembangan media komik berbasis budaya dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Pengembangan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian

Menurut Sugiyono (2015:407), metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Kegiatan pertama adalah melakukan penelitian dan studi literatur untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, dan kegiatan kedua adalah pengembangan yaitu menguji efektifitas, validasi rancangan yang telah dibuat, sehingga menjadi produk yang teruji dandapat dimanfaatkan masyarakat luas.

Model pengembangan merupakan dasar untuk mengembangkan produk yang akan dihasilkan. Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual dan model teoritik. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis, yang menyebutkan komponen-komponen produk, menganalisis komponen secara terperinci dan menunjukkan hubungan antar komponen yang akan dikembangkan. Model teoritik adalah model yang menggambarkan kerangka berpikir berdasarkan pada teori-teori yang relevan dan didukung data empiris.

Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembanagan meliputi: *Analysis, Design, Development Implementation* dan *Evaluations.* Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyanitiningsih, 2016). Tahap model penelitian pengembangan ADDIE:

B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 173 Inpres Mangai yang terletak di Dusun Mangai, Desa Mangeloreng, Kecamatan Bantimurung, Kabupaten Maros Pada Tanggal 05 - 07 Mei 2025 dan Kelas V.A SDN 120 Inpres Parengki pada Tanggal 12 Mei 2025.

C. Prosedur Dan Tahapan Pengembangan

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang dilakukan ini diadaptasi dari model *research and development* model ADDIE seperti berikut ini.

1. Analisis *(analysis)*

a. Analisis kompetensi

Tahap ini terlebih dahulu menganalisis tema, subtema, kometensi dasar setelah itu menentukan indicator pembelajaran. Tahap analisis adalah tahap pertama yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yang dimana pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan siswa terkait media pembelajaran yang akan dikembangkan.

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

Tahap ini menggunakan angket, angket tersebut berisi pertayaan mengenai pembelajaran Matemaatika yang dilakukan mengenai media pembelajaran yang dibutuhkan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengobservasi guru kelas V. Berdasarkan hasil observasi siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang menunjukkan gambar yang sifatnya konkret atau terlihat nyata.karena siswa dapat meraba dan melihat secara langsung melalui gambar. Namun karena terbatasnya penggunaan media dalam materi pembelajaran matematika kecepatan, jarak dan waktu menyebabkan siswa bosan karena hanya tertuju dalam satu objek yaitu media poster di dalam kelas. Selain itu pemilihan media pembelajaran juga kurang menarik dan kurang bervariasi. Hasil ini diperkuat dari hasil observasi yang diperoleh dari guru kelas V mengatakan bahwa salah satu hambatan dalam kecepatan, jarak dan waktu adalah kurangnya media pembelajaran menarik. Selama ini guruhanya mengunakan media poster yang tertempel di dalam kelas untuk menunjukkan gambar rumah sehingga pembelajaran siswa kurang tertarik dalam pembelajaran.

Pemilihan materi disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa, serta indikator kompetensi yang diajarkan agar sesuai dan relevan. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah kecepatan jarak.

2. Perencanaan *(Design)*

Desain dari media pembelajaran dibuat untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi mengukur jarak dari perindahan rumah.

Adapun desain perancangannya adalah:

a. Cover komik Matematika Berbasis Budaya

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

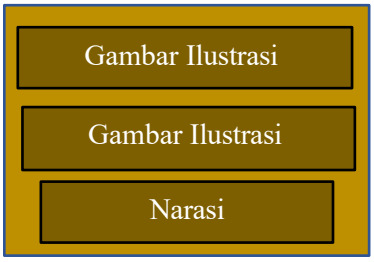
Cover komik berbasis budaya terdiri dari judul buku, gambar ilustrasi, dan nama pengarang.



Gambar 3. 1 Desain Sampul Komik

b. Isi komik berupa gambar dan teks

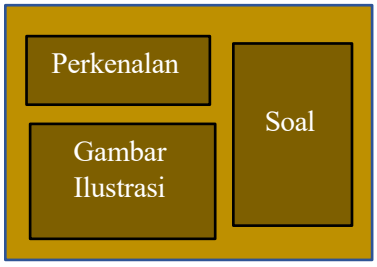
Isi komik adalah berupa gambar ilustrasi dan teks alur cerita yang disesuaikan dengan judul komik



Gambar 3. 3 Desain Isi Komik

c. Biodata Pembuat

Biodata pembuat terletak pada cover halaman kedua komik. Biodata ini berisi data pribadi penulis dan soal matematika



Gambar 3. 4 Desain Isi Komik
Gambar 3.3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

3. Pengembangan *(Development)*

Tahap pengembangan memuat hasil kelayakan pengembangan media pembelajaran komik berbasis budaya. Hasil tersebut didapat dari perhitungan validasi ahli media, ahli materi, respon pendidik dan peserta didik. Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran komik untuk memenuhi kebutuhan guru yang mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai kcepatan jarak dalam pembelajaran matematika.

4. Implementasi *(Implementation)*

Tahap implementasi yaitu tahap pengujian media pembelajaran komik berbasis budaya. Pada tahap ini diuji cobakan kepada peserta didik kelas V SD.Tahap ini mengarah kepada minat belajar matematika tentang pengukuran jarak dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran komik berbasis budaya.

5. Evaluasi *(Evaluation)*

Berdasarkan evaluasi yaitu dengan melihat hasil penelitian dari ahli media ahli materi, dan respon peserta didik berdasarkan saran dan masukan yang telah diberikan berdasarkan penilaian yang telah dilakukan (Rista Karisma, dkk : 2019).

a. Analysis

Dalam model penelitian pengembangan ADDIE tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

BAB IV

HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran *komik* Masoppo Bola dalam pelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan beberapa hal yang dikaji, meliputi: 1) prosedur pengembangan produk dengan menggunakan model *ADDIE*, dan 2) uji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran komik.

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran komik untuk memenuhi kebutuhan guru yang mengalami kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pembelajaran matematika dengan materi pengukuran kecepatan, jarak dan waktu. Pada pengembangan media pembelajaran komik peneliti menggunakan 5 tahapan prosedur pengembangan sesuai dengan model *ADDIE*

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

a. Analisis Kompetensi

Berikut ini jenis tema yang ada pada buku tematik khususnya pada pembelajaran matematika kelas V Sekolah Dasar :

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg



1) Tema 3 : Makanan sehat, pada tema ini, siswa diajak memahami pentingnya makanan sehat dan pola makan yang baik untuk menjaga kesehatan tubuh. Materi matematika yang diintegrasikan berfokus pada pecahan dan opeasi hitung pecahan yang sering kali dipakai dalam mengukur bahan makanan, menghitung takaran resep, dan membandingkan porsi makanan.
2) Tema 6 : panas dan perpindahannya, pada tema ini pembahas tentang panas, suhu dan bagaimaimana panas dapat berpindah dari satu benda ke benda lain. Dalam konteks matematika, siswa belajar mengenai bilangan bulat, terutama dalam kaitannya dengan suhu yang bisa positif maupun negatif.
3) Tema 7 : peristiwa dalam kehidupan, pada tema ini mengajak siswa untuk mengenal berbagai peristiwa penting dalam kehidupan, termasuk peristiwa sejarah dan sosial. Materi matematika yang terkait adalah kecepatan, jarak, dan waktu yang dapat diterapkan untuk menghitung perjalanan atau pergerakan dalam peristiwa tertentu.
4) Tema 9 : benda-benda disekitar kita, pada tema ini berfokus pada benda benda yang ada di lingkungan sekitar siswa, mulai dari bentuk hingga fungsi benda

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

tersebut. Materi matematika yang paling menonjol adalah bangun datar dan bangun ruang.

Berdasarkan hasil analisis kompetensi dan kebutuhan pembelajaran di lapangan, peneliti memilih Tema 7: Peristiwa dalam Kehidupan, Subtema 3: Gotong Royong, dengan topik lokal *Ma'soppo Bola* (tradisi gotong royong masyarakat Bugis dalam memindahkan rumah), karena topik ini dinilai mampu mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan kompetensi dasar mata pelajaran Matematika, khususnya **pengukuran kecepatan, jarak, dan waktu**. Dalam konteks kegiatan *Ma'soppo Bola*, terdapat aktivitas nyata yang berkaitan langsung dengan pergerakan, perpindahan jarak, serta waktu yang digunakan dalam proses gotong royong, yang secara alami dapat dijadikan media untuk mengajarkan konsep kecepatan. Dari sisi **kompetensi dasar**, materi ini sesuai dengan KD 3.7 dan 4.7 Matematika kelas 5, yaitu menganalisis dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hubungan antara satuan waktu, jarak, dan kecepatan.

b. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan dilakukan dengan wawancara guru kelas V SDN 173 Inpres Mangai. Berdasarkan hasil wawancara, siswa kesulitan memahami konsep materi dan kurang aktif dalam pembelajaran matematika, siswa cenderung menyukai media pembelajaran yang menunjukkan gambar yang sifatnya konkret atau terlihat nyata karena siswa dapat meraba dan melihat secara langsung melalui gambar. Namun karena terbatasnya penggunaan media dalam materi pengukuran kecepatan, jarak dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

waktu menyebabkan siswa bosan karena hanya tertuju dalam satu objek yaitu media poster di dalam kelas. Selain itu pemilihan media pembelajaran juga kurang menarik dan kurang bervariasi.

Kemudian peneliti mengembangkan sebuah buku komik yang berjudul "*Masoppo Bola" Masoppo Bola* adalah tradisi budaya masyarakat Bugis dan Makassar di Sulawesi Selatan salah satunya di kabupaten Maros yang menggambarkan kegiatan memindahkan rumah panggung secara gotong royong tanpa membongkarnya. Kata *masoppo* berarti mengangkat atau memindahkan, sedangkan *bola* berarti rumah. Rumah-rumah tradisional yang terbuat dari kayu ini diangkat secara bersama-sama oleh puluhan hingga ratusan orang menggunakan batang bambu panjang sebagai tumpuan, lalu dibawa ke lokasi baru yang telah ditentukan. Kegiatan ini tidak menunjukkan nilai-nilai solidaritas dan kebersamaan yang tinggi dalam masyarakat, juga mencerminkan kecermatan teknis dan koordinasi yang luar biasa. Budaya Masoppo Bola memiliki banyak kelebihan, di antaranya adalah memperkuat rasa gotong royong, menjaga kelestarian rumah adat sebagai warisan budaya, serta dilakukan dengan cara yang ramah lingkungan tanpa menggunakan mesin atau alat berat.

Dari sudut pandang pendidikan matematika, khususnya dalam materi pengukuran, kecepatan, jarak, dan waktu, Masoppo Bola dapat dijadikan sebagai contoh nyata yang relevan dan kontekstual. Saat proses pemindahan berlangsung, mereka harus memperhitungkan jarak tempuh antara lokasi awal dan akhir, serta memperkirakan waktu yang dibutuhkan agar rumah tetap stabil dan tidak rusak. Dalam proses ini,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

konsep kecepatan juga muncul, yaitu kecepatan gerak para pengangkat rumah agar tetap seirama. Misalnya, jika rumah dipindahkan sejauh 120 meter dalam waktu 30 menit, maka kecepatan rata-rata pergerakan rumah adalah 4 meter per menit. Dengan demikian, budaya Masoppo Bola bukan hanya sarat nilai sosial dan kearifan lokal, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang sangat baik untuk mengajarkan konsep-konsep dasar matematika secara kontekstual dan bermakna.

2. Tahap Desain *(Design)*

Setelah peneliti mendapatkan data-data terkait analisis kebutuhan guru dan siswa, maka langkah selanjutnya adalah mendesain produk berupa media pembelajaran matematika dengan matematika dengan materi pengukuran kecepatan jarak, dan waktu. Dalam tahap desain peneliti mendesain media pembelajaran dan yang akan digunakan pada proses penelitian. Adapun desain media atau rancangan produk yaitu sebaga berikut:

a. Desain Perancangan Komik

Adapun desain rancangan pembuatan media pembelajaran berupa komik untuk siswa kelas V sekolah dasar sebagai berikut :

1) Cover Sampul Komik

Cover buku komik terdiri dari judul buku komik, gambar ilustrasi, dan nama pengarang, untuk lebih jelasnya desain cover buku komik adalah sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media komik matematika berbasis budaya dengan materi pengukuran jarak, waktu dan kecepatan setelah melakukan serangkaian proses pengembangan dan penelitian maka diperoleh kesimpulan:

1. Media komik yang dikembankan berdasarkan model *ADDIE,* diperoleh hasil bahwa media *komik* ini benar-benar dibutuhkan oleh siswa, hal ini terbukti dari salah satu pernyataan yang ada dalam angket respon siswa bahwa media *komik* ini membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

2. Media komik memiliki karakteristik kontekstual. Komik ini mengangkat nilai gotong royong, penghargaan tradisi, dan kesederhanaan dalam tradisi *Masoppo Bola* sebagai latar cerita, dengan visual yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil uji coba media dinyatakan layak digunakan.

3. Media komik dalam pembelajaran matematika dengan materi pengukuran jarak, dan waktu yang telah dikembangkan memenuhi tingkat kevalidan sedang dengan kategori layak dan memenuhi kriteria praktis dengan keterlaksanaan media berada pada kategori baik serta hasil observasi guru berada pada respon sangat baik.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

4. Media komik pembelajaran memenuhi tingkat kepraktisan yang dinilai dari angket respon guru memenuhi kepraktisan “Sangat praktis”. Sedangkan hasil angket respon siswa memenuhi ingkat kepraktisan“Sangat praktis”

B. Saran

Hasil penelitian pengembangan dengan media komik matematika berbasis budaya dengan materi pengukuran kecepatan, jarak dan waktu untuk siswa kelas V SD. Saran dari hasil penelitian yaitu media pembelajaran Komik diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Budi Sutrisno (2024).Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Berbasis Augumented *Reality* Dengan Pendekatan Matematika Realistik.Universitas Negeri Makassar.

Amalia, P. K., Ermawati, D., & Masfuah, S. (2024). *Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya (KOMATISA) Sebagai Penguatan Dimensi*. *5*(4).

Andriono, R. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *4*(2). https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370

Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(1), 282–294. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993

Fahrunnisa, L., Adiansha, A. A., Irawan, A., Amrin, A., & Zulharman, Z. (2021). Pendekatan Etnomatematika: Bagaimana Pengembangan Media Komik Dalam Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematika SD? *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *1*(1), 56–64. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.33

Febriyandani, R., & Kowiyah, K. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

Pedagogi Dan Pembelajaran, *4*(2), 323. https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447

Fitrianingsih, Y., Suhendri, H., & Astriani, M. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Bagi Peserta Didik Kelas VII SMP/MTS Berbasis Budaya. *Jurnal PETIK*, *5*(2), 36–42.

Fitriyah, Y., & Dasari, D. (2023). Analisis Bibliometrik: Tren Realistic Mathematics Education dalam Pembelajaran Matematika di Indonesia (2012-2023). *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, *6*(2), 469–481. https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3914

Ilmiyah, N., Handayani, N., Hanifah, & Pramesti, S. L. D. (2021). Studi Praktik Pendekatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, *1*, 187–188.

Khaerun Nisa'a Tayibu (2025). Cerita Budaya Bugis *Masoppo Bola*

Lukman, H. S., Setiani, A., & Agustiani, N. (2023). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berferidensisasi Untuk Meningkatkan Kesiapan Implementasi Kurikulum Merdeka. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *7*(5). https://doi.org/10.31764/jmm.v7i5.17478

Maharani, S. D., & Barus, J. (2024). *Rancangan Pengembangan Media Komik Berbasis Budaya Lahat dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran di Kelas II Sekolah Dasar*. *4*, 1353–1363.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

Mawati, Y. T., Muzakki, M., & Pajrini, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Media Batang Napier Kelas III Sekolah Dasar Negeri 90/II Talang Pantai Kecamatan Bungo Dani. *El-Madib: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *2*(1), 39–59. https://doi.org/10.51311/el-madib.v2i1.357

Nur Mazidah Nafala. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, *3*(1), 114–130. https://doi.org/10.55210/al-fikru.v3i1.571

Rahmah, S. (2022). Teori Kognitivisme serta Aplikasi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, *2*(3), 77–95. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786%0Ahttps://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/786/541

Riyanti, D., Wibawa, S., & Marzuki. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran KODYA (Komik Media Digital Keragaman Budaya) Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri Pleret Kidul. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Daar*, *09*(23), 1768–1778.

Sholiha, R., & Rizal, M. S. (2023). Pelaksanaan dan Hambatan Evaluasi Formatif dalam Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi di SMK PGRI 3 Malang. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, *12*(1), 192–209. https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5719

SULISTYORINI, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

Siswa Kelas V Sd Berbasis Budaya. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, *1*(4), 179–189. https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.711

Wijayanti, A., & Yanto, A. (2023). Pembelajaran Matematika Menyenangkan di SD Melalui Permainan. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(1), 18–23. https://doi.org/10.56916/jp.v2i1.316

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

SURAT TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

PEMERINTAH KABUPATEN MAROS
UPTD SDN 173 INPRES MANGNGAI
Alamat : Dusun Mangai Desa Mangeloreng Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros kode pos 90561
Pos-el : sdn173inp.mangngai@gmail.com, Laman:.....

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 421.2/050/SDN.173/BTM/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: ABDULLAH, S.Pd.
N I P	: 19700622 199307 1 001
Pangkat/ Gol	: Pembina Tk.I/IV.b
Unit Kerja	: UPTD SDN 173 Inpres Mangngai
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan mahasiswa yang berindentitas :

Nama	: SARDINA NUR
NIM	: 921862060106
Tempat / Tanggal Lahir	: Maros, 15 Maret 2003
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Perguruan Tinggi	: STKIP ANDI MATAPPA
Alamat	: Pangkep

Mahasiswa tersebut di atas benar telah melaksanakan Penelitian di UPTD SDN 173 Inpres Mangngai. Dalam rangka penyusunan Skripsi dengan judul:

"PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATEMATIKA BERBASIS BUDAYA SISWA KELAS V SD NEERI 173 INPRES MANGAI"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Mangai, 12 Mei 2025
Kepala UPTD,

ABDULLAH, S.Pd.
NIP. 19700622 199307 1 001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg

RIWAYAT HIDUP



Nama : Sardina Nur

Tempat, Tanggal Lahir : Maros, 15 Maret 2003

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Maros

Saya adalah anak keempat dari delapan bersaudara putri dari Bapak Muh. Nur dan Ibu Kartini. Saya memulai pendidikan formal di SD Negeri 173 Inpres Mangai pada Tahun 2009 dan lulus pada tahun 2014. Setelah itu, saya melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 22 Bantimurung dan meyelesaikannya pada tahun 2017. Pendidikan menengah atas di SMK Negeri 2 Maros dan lulus pada tahun 2020. Pada tahun 2021 saya diterima sebagai mahasiswa di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata-1 (S1) di STKIP Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/0B_HL52KbSsbtZVTam5hFg