

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi seluruh manusia. Pendidikan pada hakikatnya mengubah seseorang dari yang tidak berpengetahuan menjadi berpengetahuan. Pendidikan merupakan alat transformatif yang dapat meningkatkan kualitas hidup suatu bangsa dan mendorong negara menuju periode kesadaran intelektual. Pendidikan dapat diartikan sebagai upaya untuk mengatasi kemiskinan pengetahuan, menyelesaikan masalah kebodohan, dan menuntaskan masalah bangsa (Tarigan et al., 2022).

Setiap bangsa termasuk Indonesia, tentunya memprioritaskan penyediaan pendidikan berkualitas tinggi untuk mencetak individu-individu berwawasan luas yang mampu berkembang di abad ke-21. Selain itu, pendidikan sangat penting untuk kemajuan bangsa. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, menurut pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 yaitu sebagai wadah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan demokratis serta bertanggung jawab. Meskipun terdapat banyak tujuan yang diharapkan untuk pendidikan, kemajuan pendidikan di Indonesia belum sesuai dengan UUD 1945. Oleh karena itu, sistem pendidikan yang kuat berfungsi sebagai kerangka kerja yang dapat diandalkan untuk menyelenggarakan pendidikan yang efektif dan efisien.

Saat ini sistem pendidikan di Indonesia dihadapkan pada berbagai tantangan. Penegasan ini diperkuat dengan beberapa kejadian yang terjadi di dunia pendidikan, yang menandakan bahwa kondisi pendidikan di negara Indonesia ini sedang berada dalam masa genting. Hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2018 tentang sistem pendidikan menengah di seluruh dunia, yang dirilis pada tahun 2019 lalu, menunjukkan bahwa Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dari 79 negara yang disurvei.

Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-74 terendah dari semua negara lainnya (Kurniawati, 2022). Tentunya Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran yang besar. Sangat disayangkan meskipun memiliki Sumber Daya Manusia (SDM) yang melimpah, namun pendidikan di Indonesia belum berhasil meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia. Untuk mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), Pendidikan harus memegang peran dalam menyesuaikan kurikulum yang digunakan.

Memasuki abad ke-21 menunjukkan lonjakan signifikan dalam globalisasi pendidikan, yang menghasilkan penyebaran pengetahuan lebih mudah diakses dan meluas. Kemajuan teknologi informasi dalam masyarakat global telah meningkatkan pemahaman bahwa sistem pendidikan di Indonesia harus responsif terhadap tuntutan saat ini (Masfuah & Fakhriyah, 2019). Pada Februari 2020, Kementerian Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengeluarkan kebijakan yang memungkinkan sekolah dan madrasah menerapkan Kurikulum Merdeka atau kerangka kurikulum baru yang dimulai pada tahun ajaran 2022/2023.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan memiliki muatan lebih optimal sehingga siswa mempunyai waktu yang cukup untuk memperdalam pemahaman konsep dan mengasah keterampilannya. Oleh karena itu, penyempurnaan kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran, peningkatan kompetensi guru, dan peningkatan infrastruktur sangatlah penting (Fajrie & Masfuah, 2018). Prinsip dasar yang mendasari konsep kurikulum ini adalah kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara mandiri selama proses pembelajaran. Anak-anak mempunyai kesempatan untuk melatih kebebasan dalam mengekspresikan dan berfikir kritis mengenai ide dan kreativitas. Kurikulum Merdeka dikembangkan dengan tujuan untuk mendorong pengembangan kemampuan abad 21 melalui peningkatan pembentukan karakter (Kurniati et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan yang diberikan kepada siswa lebih dari sekedar transmisi pengetahuan, karena siswa secara aktif terlibat dalam mengungkap konsep dan terlibat dalam pemikiran kritis dan kreatif untuk mengatasi tantangan (Masfuah & Pertiwi, 2018).

Pendidikan karakter dapat dilihat sebagai suatu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada pengembangan nilai, budi pekerti, dan moralitas. Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam proses pendidikan yang mencakup penanaman nilai-nilai karakter secara sistematis dikalangan warga sekolah. Hal tersebut dikuatkan dengan adanya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 20 Tahun 2018 yang menyatakan bahwa Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan prakarsa pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan moral peserta didik. Hal tersebut melibatkan integrasi emosi, pikiran, dan aktivitas fisik dan memerlukan kolaborasi antara lembaga pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai salah satu komponen Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM). Penanaman tersebut melibatkan integrasi pengetahuan, kesadaran, kemauan, dan tindakan dalam implementasi nilai-nilai tersebut. Fokus pendidikan karakter meluas ke berbagai dimensi, antara lain hubungan seseorang dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan rasa jati diri bangsa. Pada akhirnya, tujuannya adalah untuk mendorong perkembangan individu yang mewujudkan kualitas manusia yang utuh.

Profil Pelajar Pancasila tidak hanya menumbuhkan bakat intelektual, tetapi juga menumbuhkan pengembangan karakter yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila. Pelaksanaan kegiatan Proyek Penguatan Profil Siswa Pancasila (P5) diintegrasikan ke dalam berbagai proses pembelajaran. Profil Pelajar Pancasila menjelaskan kompetensi dan karakter yang harus dibangun oleh setiap siswa di Indonesia dapat mendorong kebijakan pendidikan untuk berfokus pada siswa. Hal tersebut akan mengarah pada pembangunan enam dimensi Profil Pelajar Pancasila secara menyeluruh, yaitu pelajar yang 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) berkebinekaan global; 3) bergotong-royong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif (Irawati et al., 2022).

Salah satu aspek Profil Pelajar Pancasila adalah bernalar kritis. Setiap siswa harus menumbuhkan sifat berpikir kritis, yang sangat penting untuk kemampuan mereka dalam memecahkan dan menyelesaikan masalah. Proses kognitif untuk menganalisis masalah secara spesifik dan sistematis, membedakan masalah

dengan cermat, dan menemukan informasi untuk merencanakan strategi pemecahan masalah yang dikenal sebagai keterampilan bernalar kritis (Ernawati & Rahmawati, 2022). Oleh karena itu, di sekolah keterampilan bernalar kritis sangat penting untuk diajarkan, ditanamkan, dan dikembangkan agar peserta didik dapat dengan terampil, kritis, dan dengan baik menghadapi berbagai masalah yang terjadi di sekitar mereka. Dengan demikian, menunjukkan bahwa belajar bukan hanya proses transfer teori saja. Tetapi juga merupakan proses yang membutuhkan kemampuan untuk mengaitkan teori dengan masalah yang relevan di dunia nyata untuk menciptakan suasana yang positif dan menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat.

Matematika merupakan bidang ilmu yang berkaitan dengan pengembangan pola berfikir dan proses logika dalam lingkungan pembelajaran. Pendidik sengaja menggunakan beberapa metodologi untuk memfasilitasi pengembangan dan implementasi proses pembelajaran matematika secara efektif. Matematika adalah ilmu yang didasarkan pada penalaran logis yang menyelidiki prinsip-prinsip yang saling berhubungan seperti bentuk, ukuran, dan susunan (Rahmani et al., 2022). Kurikulum merdeka berbeda dari kurikulum sebelumnya, yang tidak memasukkan pelajaran matematika sebagai mata pelajaran tematik. Banyak siswa menghindari matematika karena banyaknya rumus atau perhitungan yang sulit serta kesulitan memecahkan masalah dalam soal cerita matematika. Siswa yang belajar matematika memerlukan pemahaman dan penalaran yang kuat untuk menyelesaikan masalah matematika. Maka dari itu, siswa akan lebih terbiasa berlatih untuk bernalar kritis dalam mengerjakan soal matematika dengan langkah-langkah penyelesaian yang akan membantu pemahaman siswa.

Motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran matematika di ruang kelas, karena motivasi berfungsi untuk menginspirasi siswa terlibat dalam proses kognitif tingkat tinggi, belajar dengan tekun, dan mencapai penguasaan informasi yang disajikan. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dapat dilakukan berbagai modifikasi dalam proses pembelajaran. Salah satu modifikasi tersebut adalah dengan menggunakan media permainan mendidik yang berpotensi menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan

melakukan hal tersebut, siswa dapat termotivasi untuk terlibat dengan materi Pelajaran dan mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengetahuan yang mereka tangkap (Rambe et al., 2022). Faktor yang mempengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran matematika adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berujung pada keberhasilan siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Pramesti et al., 2023).

Pemanfaatan media yang efektif, inovatif, dan imajinatif diharapkan dapat meningkatkan prestasi dan keterlibatan akademik siswa, sekaligus berpotensi mengubah kesan negatif mereka terhadap Matematika sebagai mata pelajaran yang menantang dan tidak menyenangkan (Mujahadah et al., 2021). Media pembelajaran memiliki berbagai jenis, termasuk media visual, audio, dan audio visual. Media visual adalah media yang paling sering ditemukan oleh siswa di sekolah dasar. Proses pembelajaran yang difasilitasi dengan penyediaan media pembelajaran akan lebih mudah untuk dipahami siswa, oleh karena itu salah satu media yang paling sering ditemukan di Sekolah Dasar adalah media visual, hal tersebut dikarenakan media visual lebih mudah dilihat dan diamati (Fakhriyah et al., 2019). Salah satu contoh media visual yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik (Devi & Bayu, 2020). Siswa mungkin lebih menyukai media komik karena terdapat gambar yang menarik. Dengan menggunakan cerita gambar, penjelasan soal yang panjang lebar dan rumit akan lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara serta analisis kebutuhan siswa yang dilakukan oleh penulis di SD 2 Gamong pada Hari Sabtu, 07 Oktober 2023 didapatkan informasi bahwa sekolah tersebut telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada kelas IV dimana seharusnya pendidik menggunakan berbagai media inovatif dalam penunjang pembelajaran. Namun disini pendidik hanya mengandalkan buku sebagai sumber pembelajaran utama dalam proses pembelajaran yang seharusnya sebagai pendidik setidaknya mempunyai media ataupun bahan ajar yang inovatif dalam menunjang pembelajaran khususnya pada

mata pelajaran matematika. Berdasarkan analisis kebutuhan siswa didapatkan bahwa siswa belum pernah menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran matematika, mereka belajar menggunakan media seperti busur, penggaris, perkalian maupun pembagian yang ditempel pada dinding kelas. Selain itu siswa juga mengaku mengalami kesulitan dalam materi pecahan sehingga siswa kurang termotivasi untuk mengembangkan keterampilan bernalar kritis. Oleh karena itu, siswa memerlukan alternatif penggunaan media dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan.

Selain itu hasil wawancara dengan Ibu S, selaku Wali Kelas IV SD 2 Gamong mengemukakan bahwa beliau kesulitan dalam membuat media pembelajaran. Sehingga kurangnya media pendukung yang dimiliki guru untuk meningkatkan kualitas Pendidikan. Sementara itu, siswa kelas IV memiliki pengetahuan budaya lokal yang cukup rendah. Meskipun demikian, peserta didik tetap memiliki antusias tinggi dalam belajar matematika dan budaya lokal disekitar. Kemudian ditemukan permasalahan lain dalam pembelajaran matematika yaitu siswa kurang dapat memahami soal cerita dikarenakan minimnya literasi dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sehingga siswa mudah bosan dan perkembangan kemampuan bernalar kritis siswa menurun.

Dapat diketahui dari hasil wawancara, observasi serta analisis kebutuhan siswa, pendidik masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran matematika dimana pendidik masih menjadi pusat dari pembelajaran serta dalam penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal yang mengakibatkan siswa kurang dapat mengasah kemampuan bernalar kritisnya. Dari hasil analisis kebutuhan siswa juga dapat disimpulkan bahwa siswa kesulitan dalam materi pecahan dan kesulitan dalam memahami soal cerita matematika. Oleh karena itu, solusi yang dibutuhkan dalam masalah yang ditemukan adalah melakukan pengembangan media pembelajaran yaitu media komik matematika berbasis budaya untuk menguatkan Profil Pelajar Pancasila dimensi Bernalar Kritis siswa kelas IV.

Media komik merupakan jenis media kartun yang menggunakan gambar dalam cerita yang sistematis untuk menggambarkan cerita yang saling berhubungan. Komik bertujuan untuk memperkenalkan karakter dan menggambarkan tindakan pada karakter didalamnya, sehingga membangun hubungan naratif dengan penonton. Komik memiliki Penanaman kebiasaan membaca yang memberi dampak positif bagi pembacanya. Penyebab anak menyukai representasi dari komik adalah dunia anak-anak penuh dengan imajinasi dan kreasi yang dapat digambarkan secara visual seperti foto dan sketsa. Komik berfungsi sebagai media menarik bagi anak dalam proses pembelajaran (Hamida & Zulaekah, 2012).

Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara efektif dan mudah dipahami. Komik juga diartikan sebagai sumber pengajaran yang tidak rumit dan sangat efisien dalam menyampaikan inti pembelajaran. Penggabungan unsur visual dalam komik memudahkan penggambaran konsep-konsep abstrak, selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak sekolah dasar yang dikenal dengan tahap operasional konkret, sehingga media komik dapat menjadikan pemikiran siswa yang abstrak menjadi konkret atau nyata. Cerita dalam komik bermanfaat bagi pembaca dan meningkatkan daya tarik dalam memahami isi yang disampaikan penulis kepada pembaca. Sehingga membaca komik dapat menumbuhkan pola pikir kritis pada siswa, menumbuhkan semangat mereka dalam membaca, dan memberikan bimbingan kepada siswa yang membutuhkannya (Fitriyani et al., 2021).

Media komik matematika dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk belajar. Adanya media pembelajaran juga dapat membantu guru menyampaikan materi dan membantu pemahaman siswa. Selain itu, menggunakan media komik membuat pembelajaran matematika lebih variatif. Hal ini dapat dianggap sebagai peluang atau terobosan baru untuk belajar matematika dengan menggunakan media komik. Gambar-gambar ilustrasi umumnya disukai oleh anak-anak Sekolah Dasar, juga berlaku untuk media komik yang dipenuhi dengan gambar-gambar ilustrasi dan memiliki kombinasi warna yang menarik pada setiap gambar, menarik perhatian siswa untuk membacanya (Indaryati & Jailani, 2015).

Pengembangan media komik matematika berbasis budaya ini merupakan media berupa komik yang berisi gambar yang menarik dengan latar budaya lokal dan tulisan yang dirangkai dalam alur cerita sehingga mudah dipahami oleh siswa dalam memahami soal matematika. Pada komik matematika yang dikembangkan ini membahas tentang materi pecahan, dimana penulis memilih materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Cerita yang terkandung dalam komik serta penokohan yang fleksibel dan diselingi dengan gambar-gambar menarik yang mengandung budaya lokal, membuat komik dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif. Peran siswa dalam pengembangan media ini adalah sebagai pembaca komik yang menganalisis permasalahan-permasalahan pada matematika yang terkandung dalam komik ini sehingga dapat memperkuat siswa untuk lebih bernalar kritis dalam mengerjakan soal cerita matematika.

Penokohan dalam media komik juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan nilai-nilai karakter kepada siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik matematika berbasis budaya merupakan salah satu media yang dapat memperkuat Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis melalui penokohan, cerita dan gambar dengan latar budaya lokal sehingga dapat menarik dan meningkatkan pengetahuan siswa mengenai budaya lokal sekitar serta dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika.

Media komik merupakan media yang efektif dalam pembelajaran, hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan komik sebagai media pembelajaran matematika, yang pertama penelitian yang dilakukan oleh (Ngazizah & Laititia, 2022), dalam penelitian tersebut didapatkan data bahwa Persentase ahli media tahap I 70,58 %, ahli penilaian tahap I 62,5 %, ahli praktisi tahap II 77,5 %, dan ahli praktisi tahap II 90 %. Hal ini menunjukkan pengembangan media komik matematika sangat valid dalam hal kevalidan. Kriteria yang sangat praktis diberikan untuk hasil respons observer dan peserta didik dalam hal kepraktisan. Berdasarkan data hasil, pengembangan media pembelajaran menggunakan komik dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

(Maharani et al., 2023), didapatkan data bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid dengan presentase 96% berdasarkan penilaian validator dan memenuhi kriteria sangat baik dengan presentase 90%. Serta hasil respons guru mendapatkan respons baik dan memenuhi kriteria sangat valid sebesar 94% sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran berupa komik matematika berbasis budaya dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis. Atas dasar pemikiran tersebut, penulis mengangkat judul yaitu **“Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Budaya (KOMATISA) Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis Siswa Kelas IV”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat ditemukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media komik matematika berbasis budaya (KOMATISA) pada materi pecahan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis siswa kelas IV SD 2 Gamong ?
2. Bagaimana validitas pengembangan media komik matematika berbasis budaya (KOMATISA) pada materi pecahan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis siswa kelas IV SD 2 Gamong ?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media komik matematika berbasis budaya (KOMATISA) pada materi pecahan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis siswa kelas IV SD 2 Gamong dalam proses pembelajaran?
4. Bagaimana kepraktisan media komik matematika berbasis budaya (KOMATISA) pada materi pecahan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis siswa kelas IV SD 2 Gamong dalam proses pembelajaran?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kebutuhan pengembangan media komik matematika berbasis budaya (KOMATISA) pada materi pecahan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis siswa kelas IV SD 2 Gamong.
2. Untuk mengukur validitas pengembangan media komik matematika berbasis budaya (KOMATISA) sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis pada siswa kelas IV SD 2 Gamong.
3. Untuk mengukur keefektifan penggunaan media komik matematika berbasis budaya (KOMATISA) sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis pada siswa kelas IV SD 2 Gamong dalam proses pembelajaran.
4. Untuk mengetahui kepraktisan media komik matematika berbasis budaya (KOMATISA) pada materi pecahan sebagai penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis siswa kelas IV SD 2 Gamong.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

- a. Menambah sumber pengetahuan dan wawasan dalam pengembangan media pembelajaran.
- b. Dapat bermanfaat dalam pengembangan media komik matematika berbasis budaya untuk memperkuat cara bernalar kritis siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta didik, untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan peserta didik dalam perkembangan media pembelajaran komik yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan pola bernalar kritis matematika.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan metode pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Selain itu, dapat digunakan sebagai referensi pembelajaran alternatif untuk menyampaikan materi pecahan.

- c. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan atau referensi dalam mengembangkan media komik dengan berbagai inovasi lainnya.

1.5 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi penafsiran pada istilah-istilah yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini, maka penulis menjelaskan beberapa definisi atau istilah operasional sebagai berikut.

1.5.1 Pengembangan Media

Pengembangan media merupakan proses merancang atau menyempurnakan media pembelajaran yang telah ada sebelumnya dengan pembaharuan sesuai dengan kebutuhan atau karakteristik siswa yang berfungsi sebagai perantara untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Indikator dalam mengembangkan media adalah media yang dikembangkan mempunyai kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik, kemampuan guru dalam menggunakan dan menguasai media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran, media yang dikembangkan mudah digunakan sehingga tidak mempersulit baik guru maupun siswa, sarana prasarana sekolah yang memadai atau mendukung adanya media pembelajaran yang dikembangkan dan media harus mempunyai nilai guna dan bermanfaat bagi pendidik maupun siswa.

1.5.2 Komik Matematika

Komik matematika adalah suatu alat pembelajaran yang berisi tentang materi pembelajaran matematika yang disajikan dengan suatu karakter dan mempunyai alur cerita sehingga menarik dan mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang diberikan. Komik matematika juga mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran.

Kelebihan komik matematika adalah dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika, dapat meningkatkan literasi siswa karena dalam komik terdapat unsur teks dan gambar sehingga siswa lebih tertarik untuk membaca,

dapat membantu siswa yang masih berfikir abstrak menjadi lebih konkret atau nyata dan dapat memperkuat cara bernalar kritis siswa karena dengan adanya alur dan cerita dalam komik siswa akan menganalisis permasalahan yang ada didalamnya.

Selain terdapat kelebihan komik matematika juga mempunyai kelemahan. Kelemahan dalam komik matematika adalah dapat membuat siswa ketergantungan dalam membaca buku bergambar sehingga jika terdapat bacaan yang minim gambar, siswa tersebut akan malas untuk membaca.

Hal yang perlu diperhatikan adalah indikator komik matematika yaitu komik disajikan dengan sederhana, jelas dan tidak mempersulit pembaca, alur yang disajikan menarik, menggunakan bahasa yang mendidik, ilustrasi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan siswa.

1.5.3 Budaya Lokal

Budaya Lokal adalah kebiasaan atau nilai-nilai yang terkandung dalam suatu daerah yang dianut masyarakat dan terbentuk melalui proses yang diwariskan dari generasi ke generasi.

Unsur-unsur dalam budaya lokal yaitu antara lain :

- a. Unsur religi atau kepercayaan yang mempunyai fungsi untuk mengatur hubungan antara manusia dengan penciptanya.
- b. Unsur pengetahuan berfungsi sebagai pencetus ide dalam kehidupan karena budaya lokal bersifat universal atau dapat berubah seiring waktu maka dibutuhkan manusia budaya yang mempunyai unsur pengetahuan.
- c. Unsur ekonomi berfungsi untuk melanjutkan hidup, masyarakat saling bergotong royong dalam memenuhi kebutuhan hidupnya masing-masing.
- d. Unsur kesenian dalam budaya memegang peranan penting karena dalam budaya sangat kental dengan unsur kesenian yang mempunyai ciri khas dalam setiap budaya lokalnya.
- e. Unsur teknologi berfungsi untuk membantu membentuk budaya di daerah tertentu sesuai dengan perkembangan zaman.
- f. Unsur sosial berfungsi sebagai alat perantara untuk mewariskan budaya sekitar karena budaya terjalin dengan beberapa kelompok sosial.

1.5.4 Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila adalah perwujudan karakter sebagai pelajar Indonesia yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam proses pembelajaran maupun diluar pembelajaran.

Elemen dari Profil Pelajar Pancasila yaitu antara lain :

- a. Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia, bertujuan untuk mengajarkan peserta didik memiliki kepercayaan dan akhlak yang baik dalam hubungannya dengan Tuhan YME.
- b. Dimensi Berkebhinnekaan Global bertujuan untuk mewujudkan sikap cinta tanah air, menghargai budaya lain dan mampu bersosialisasi dengan kebudayaan manapun tanpa adanya deskriminasi.
- c. Dimensi Mandiri bertujuan agar pelajar memiliki kendali atas dirinya sendiri, bekerja secara mandiri, disiplin dan mampu mengendalikan emosi untuk meningkatkan kualitas hidup.
- d. Dimensi Gotong Royong berfungsi untuk menyadarkan pelajar bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri tanpa bantuan manusia lainnya.
- e. Dimensi Bernalar Kritis berfungsi agar pelajar dapat lebih memproses dan menyaring segala yang didapatkan serta dapat menganalisis serta mengambil keputusan yang tepat.
- f. Dimensi Kreatif berfungsi agar pelajar mampu memberikan gagasan, ide ataupun karya yang dimilikinya.

1.5.5 Bernalar Kritis

Bernalar kritis adalah kemampuan untuk berpikir secara sistematis dan logis ketika mengambil keputusan dan menyelesaikan masalah. Indikator dalam dimensi bernalar kritis adalah pelajar aktif dan ingin tahu dalam proses pembelajaran, pelajar mampu menganalisis permasalahan yang dihadapi dengan benar dan mampu mengevaluasi pendapat orang lain dengan tepat.