

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era globalisasi yang ditandai dengan digitalisasi seperti sekarang ini, terjadi kemajuan yang pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Saat ini, pendidikan dituntut agar dapat melahirkan generasi yang mampu bersaing menghadapi tantangan yang ada di masa depan. Siswa tentunya perlu dibekali dengan kemampuan–kemampuan yang dapat membuatnya mampu bersaing di era digital atau globalisasi. Adapun komponen kemampuan abad 21 yang harus dimiliki setiap orang yaitu, kemampuan berpikir kritis (*Critical Thinking*), berpikir kreatif (*Creative Thinking*), kemampuan komunikasi (*Communication*), dan kemampuan kolaborasi (*Collaboration*)<sup>1</sup>. Kemampuan–kemampuan tersebut dinamakan kemampuan 4C. Pada penerapannya, kurikulum 2013 diterapkan agar dapat menyiapkan generasi yang mampu menghadapi persaingan pada era abad ke 21.

Pendidikan merupakan sebuah proses pengembangan potensi seorang peserta didik dengan lingkungan sekitarnya untuk mencapai sebuah kesuksesan. Pendidikan saat ini menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 yang diterapkan pada pendidikan sangat menekankan agar siswa mempunyai kemampuan–kemampuan yang dapat membekali dirinya di masa depan, yaitu seperti kemampuan untuk berpikir kritis, kreatif, berkomunikasi, dan kolaborasi. Pada pendidikan, semua muatan pelajaran sangat dibutuhkan untuk siswa pelajari agar dapat menghadapi persaingan di era abad 21 ini. Salah satunya adalah dengan muatan pelajaran matematika.

Pendidikan Matematika merupakan bidang ilmu pengetahuan yang didapatkan dari kegiatan berpikir<sup>2</sup>. Pendidikan matematika merupakan

---

<sup>1</sup> Dede Salim Nahdi. Keterampilan Matematika Di Abad 21. *Jurnal Cakrawala Pendas*. Juli 2019, volume 5, no. 2, p. 133.

<sup>2</sup> Nur Rahmah. Hakikat Pendidikan Matematika. *al-Khwarizmi*. Oktober 2013, volume 2, p. 2.

sebuah muatan pelajaran yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di abad 21, hal tersebut karena agar siswa mampu bersaing di masa depan. Pembelajaran matematika pada sekolah dasar bertujuan agar peserta didik mampu mengenal dan memahami pengukuran, statistik, aritmatika, geometri, dan lain-lain. Pendidikan matematika merupakan sebuah kegiatan manusia yang dapat membantu kehidupan manusia sehari-hari jika dipelajari dengan baik dan disertai dengan latihan-latihan<sup>3</sup>. Pada pembelajaran matematika masih terdapat permasalahan. Permasalahan tersebut seperti peserta didik beranggapan bahwa matematika merupakan muatan pelajaran yang sulit untuk dipahami atau dimengerti, maka dari itu siswa tidak suka dengan muatan pelajaran matematika. Pada pembelajaran matematika siswa juga perlu memiliki sikap positif yang ditunjukkan peserta didik terhadap matematika, sikap positif tersebut dinamakan disposisi matematis. Disposisi matematis merupakan sikap yang dapat memberikan pengaruh baik terhadap kegiatan pembelajaran matematika yang peserta didik laksanakan.

Pada pembelajaran matematika, disposisi matematis atau sikap positif siswa juga diperlukan dan penting untuk diperhatikan. Namun, saat ini disposisi matematis peserta didik sekolah dasar masih rendah atau kurang. Hal tersebut didukung dengan pernyataan Purwaningrum dalam penelitian yang sebelumnya telah dilakukan mengatakan bahwa disposisi matematis siswa kelas V sekolah dasar masih kurang atau rendah terhadap mata pelajaran matematika<sup>4</sup>. Zaozah dkk dalam penelitiannya mengatakan bahwa disposisi matematis siswa sekolah dasar masih rendah<sup>5</sup>.

Sefalianti mengatakan bahwa pada saat ini disposisi matematis belum sepenuhnya tercapai atau masih rendah dalam pembelajaran matematika, hal tersebut dikarenakan pembelajaran masih cenderung

---

<sup>3</sup> Maulana. *Konsep Dasar Matematika Dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis - Kreatif* (Sumedang: UPI Sumedang Press, 2017), p. 26.

<sup>4</sup> Jayanti Putri Purwaningrum. Disposisi Matematis Siswa Sd Melalui Model Pembelajaran Thinking Aloud Pairs Problem Solving. *Suska Journal of Mathematics Education*. 2016, volume 2, no. 2, p. 126.

<sup>5</sup> Eris Siti Zaozah, M Maulana, dan Dadan Djuanda. Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Disposisi Matematis Siswa Menggunakan Pendekatan Problem-Based Learning (PBL). *Jurnal Pena Ilmiah*. 2017, volume 2, no. 1, p. 783.

berpusat kepada guru<sup>6</sup>. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa disposisi matematis atau sikap positif terhadap muatan pelajaran matematika pada peserta didik sekolah dasar masih rendah, kurang, atau belum tercapai dengan baik sepenuhnya berdasarkan hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain.

Penelitian untuk meningkatkan disposisi matematis siswa sekolah dasar telah banyak dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain. Berikut ini beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain untuk meningkatkan disposisi matematis siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Purwaningrum yang berjudul "*Disposisi Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Thinking Aloud Pairs Problem Solving*" dilakukan pada sekolah dasar NU Nawa Kartika dan subjek penelitiannya adalah siswa kelas V sekolah dasar<sup>7</sup>. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Thinking Aloud Pairs Problem Solving* untuk meningkatkan disposisi matematis siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian lainnya telah dilakukan oleh Desiyanti dkk yang berjudul "*Pendekatan Open-Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Disposisi Matematis Siswa*" dilakukan di sekolah dasar negeri Cimasuk dengan populasi penelitiannya adalah siswa kelas IV sekolah dasar<sup>8</sup>. Penelitian ini menggunakan Pendekatan *Open Ended* untuk meningkatkan disposisi matematis siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Zaozah dkk untuk meningkatkan disposisi matematis siswa sekolah dasar dengan judul "*Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa Menggunakan Pendekatan Problem Based Learning (PBL)*" penelitian tersebut dilakukan di sekolah dasar negeri Margamukti dan sekolah dasar negeri Cimalaka III dengan populasi penelitiannya adalah peserta didik

---

<sup>6</sup> Berta Sefalianti. Penerapan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*. 2014, volume 1, no. 2, p. 13.

<sup>7</sup> Purwaningrum, *op. cit.*, pp. 125–130.

<sup>8</sup> Tintin Desiyanti, Isrok'atun, dan Ani Nur Aeni. Pendekatan Open-Ended Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*. 2016, volume 1, no. 1, pp. 381–390.

kelas IV sekolah dasar<sup>9</sup>. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan disposisi matematis.

Pada penelitian ini akan dikembangkan disposisi matematis siswa dengan menggunakan komik elektronik matematika pada materi volume bangun ruang pada siswa kelas V sekolah dasar.

Penelitian mengenai pengembangan bahan ajar komik matematika juga telah banyak dilakukan oleh peneliti lain. Berikut beberapa penelitian yang telah dilakukan dalam mengembangkan bahan ajar komik pada pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Kusumadewi dkk berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*" dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Muktiharjo Lor, Sekolah Dasar Negeri Gebangsari 03, dan Sekolah Dasar Negeri Banget Ayu Kulon dengan populasinya adalah siswa kelas V sekolah dasar di tiga sekolah tersebut<sup>10</sup>. Penelitian ini mengembangkan komik elektronik untuk meningkatkan minat baca siswa. Penelitian yang telah dilakukan oleh Nadiyah dkk yang berjudul "*Desain Komik Strip Matematika pada Materi Statistik untuk Kelas VI Tingkat Sekolah Dasar*" dilakukan pada SDN Cipinang Cempedak 04 Pagi, dan SD Assalafy Cipinang Cempedak dengan populasinya adalah siswa kelas VI SD<sup>11</sup>, penelitian ini mengembangkan komik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Latif dkk berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Matematika Berbasis Android dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME)*" dilakukan pada Sekolah Menengah Pertama (SMP) Muhammadiyah 15 Surabaya dengan sampel penelitiannya adalah 27

---

<sup>9</sup> Zaozah, Maulana, dan Djuanda, *op. cit.*, pp. 781–790.

<sup>10</sup> Rida Fironika Kusumadewi, Nuhyal Ulia, dan Yunita Sari. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Phenomenon*. Juli 2020, volume 10, no. 1, pp. 85–101.

<sup>11</sup> Syarifah Nadiyah, Finna Yunilia Wijaya, dan Arif Rahman Hakim. Desain Komik Strip Matematika Pada Materi Statistika Untuk Kelas VI Tingkat Sekolah Dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*. Juni 2019, volume 4, no. 2, pp. 135-146.

siswa kelas VII SMP<sup>12</sup>, penelitian ini mengembangkan komik untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan matematika siswa.

Penelitian yang akan dilakukan, yaitu peneliti akan mengembangkan sebuah bahan ajar komik elektronik untuk meningkatkan disposisi matematis siswa kelas V SD. *E-komik* yang akan peneliti kembangkan ini berbentuk strip yang disajikan dalam bentuk pdf, pemilihan materi, dan tempat penelitian yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Komik strip merupakan sebuah komik yang di dalamnya terdiri dari beberapa panel gambar dan dilengkapi dengan balon dialog untuk teksnya.

Bahan ajar e-komik memiliki kelebihan dalam penggunaannya. Bahan ajar e-komik mudah diakses melalui smartphone, laptop, dan komputer sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa<sup>13</sup>. Bahan ajar komik digital dapat membantu siswa dalam menganalisis berbagai jenis informasi, yaitu siswa akan memikirkan secara mendalam tentang setiap potongan informasi yang mereka komunikasikan melalui kata-kata atau hubungan antara gambar-gambar<sup>14</sup>. Maka dari itu, bahan ajar komik elektronik yang dapat diakses dengan mudah memungkinkan siswa untuk membacanya kapan saja dan dimana saja, selain itu e-komik dapat membuat siswa tertarik dan tidak bosan membacanya karena di dalam e-komik dilengkapi gambar-gambar berwarna dengan teks atau materi yang dipelajari.

Pada umumnya dalam kegiatan pembelajaran guru memerlukan sebuah bahan ajar yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Pada suatu proses pembelajaran, terdapat dua komponen yang penting, yaitu metode pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan oleh guru. Bahan ajar adalah sesuatu yang digunakan oleh guru dan siswa untuk membantu memudahkan kegiatan pembelajaran, bentuknya bisa berupa

---

<sup>12</sup> M Amirul Latif, Chusnal Ainy, dan Achmad Hidayatullah. Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan Rme. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*. Februari 2020, volume 6, no. 1, pp. 44–52.

<sup>13</sup> Husnul Khotimah. *Penggunaan Bahan Ajar Komik Digital: Pembelajaran Mandiri Dalam Jaringan Untuk Anak Sekolah Dasar* (Malang: Literasi Nusantara Abadi, 2021), p. 4.

<sup>14</sup> Kusumadewi, Ulia, dan Sari, *op. cit.*, p. 89.

buku bacaan, LKS, maupun tayangan<sup>15</sup>. Maka dari itu, bahan ajar dalam penerapannya memiliki fungsi yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mempengaruhi suasana dalam proses belajar. Kehadiran sebuah bahan ajar sangat membantu guru dan peserta didik dalam proses belajar baik ketika belajar di sekolah maupun di rumah masing-masing, karena tanpa bahan ajar pembelajaran yang dilakukan tidak akan menghasilkan apa-apa<sup>16</sup>.

Berdasarkan observasi dan analisis kebutuhan melalui wawancara kepada guru dan peserta didik kelas V-A Sekolah Dasar Negeri Jati 06 Pagi. Peneliti mendapatkan informasi dari hasil wawancara bersama guru kelas tersebut, didapatkan informasi bahwa pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih menggunakan kurikulum 2013. Guru mengatakan bahwa peserta didik kurang atau belum sepenuhnya antusias ketika mengikuti pembelajaran matematika. Beberapa peserta didik juga mengalami kendala dengan koneksi internet, dan fasilitas seperti gawai atau laptop untuk melakukan pembelajaran jarak jauh sehingga peserta didik terkadang tidak dapat atau terlambat dalam mengikuti pembelajaran melalui zoom atau google meet dan juga terlambat dalam mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan. Penggunaan bahan ajar atau media dalam pembelajaran hanya menggunakan gambar-gambar atau video yang didapatkan dari internet. Gambar-gambar dan video yang didapatkan merupakan buatan orang lain, dan berisikan penjelasan materi saja. Pada saat melakukan kegiatan praktik keterampilan mengajar, peneliti melakukan observasi dan mengamati bahwa pada saat pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak tematik saja dan guru juga lebih sering hanya memberikan tugas-tugas melalui aplikasi WhatsApp ketika pembelajaran jarak jauh. Sehingga, berdasarkan wawancara dan observasi yang peneliti gunakan didapatkan bahwa penggunaan bahan ajar atau media yang inovatif masih kurang.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik melalui angket atau kuesioner, didapatkan hasil bahwa siswa masih berpandangan bahwa

---

<sup>15</sup> E. Kosasih. *Pengembangan Bahan Ajar* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2021), p. 1.

<sup>16</sup> Jajang Bayu Kelana dan D. Fadly Pratama. *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains* (Bandung: Lekkass, 2019), p. 3.

matematika adalah muatan pelajaran yang sulit dipahami. Peneliti juga mendapatkan hasil, bahwa hampir seluruh peserta didik kelas V-A terfasilitasi dengan gawai atau *smartphone* dan internet. Siswa menyatakan suka dengan bahan ajar yang hemat kuota, mudah diakses, dan dapat dibaca di rumah. Selain itu, didapatkan hasil bahwa peserta didik suka jika belajar dan membaca menggunakan bahan ajar yang berisi teks atau penjelasan materi pembelajaran dengan gambar-gambar menarik, seperti kartun berwarna.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan guru kelas dan peserta didik, peneliti mengindikasikan bahwa peserta didik perlu komik elektronik untuk menunjang belajar matematika karena komik dapat membuat siswa senang dan tertarik belajar. Hal tersebut, karena komik dapat mempengaruhi sikap siswa terhadap matematika. Selain itu, penggunaan bahan ajar komik elektronik tersebut juga mudah karena dapat digunakan, diakses, atau dibaca dimana pun dan kapan pun oleh peserta didik menggunakan *smartphone*, laptop, atau komputer.

Komik adalah sebuah gambar kartun berteks yang mampu menyampaikan pesan atau materi dengan gaya yang lebih ringan dan menyenangkan<sup>17</sup>. Komik matematika adalah sebuah materi matematika yang disajikan dengan gambar yang tidak bergerak, dan disertai dengan alur cerita, dan dialog antar tokoh<sup>18</sup>. Komik memiliki ilustrasi atau gambar yang berwarna dari cerita yang disajikan dan memiliki daya tarik tersendiri bagi anak sehingga mampu membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan senang membaca.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh peneliti lain mengatakan bahwa komik cetak ataupun komik elektronik dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar karena penggunaannya yang praktis dan dapat meningkatkan respon siswa dalam

---

<sup>17</sup> Wiwik Akhirul Aeni dan Ade Yusupa. Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Juni 2018, volume 6, no. 1, p. 45.

<sup>18</sup> Tiadia Masjudin Nendariruna dan Zainal Abidin. Pengembangan Komik Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Persegi Panjang Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*. 2018, volume 4, no. 2, p. 77.

pembelajaran. Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Dessiane & Hardjono, hasil temuannya menyatakan bahwa komik dapat meningkatkan respon peserta didik pada pembelajaran<sup>19</sup>. Penelitian lain telah dilakukan oleh Prihanto & Yuniarta, hasil temuannya menyatakan bahwa komik dapat membantu peserta didik dalam belajar materi matematika karena praktis dalam penggunaannya<sup>20</sup>. Selanjutnya, penelitian yang telah dilakukan oleh Kristianto & Rahayu hasil temuannya atau penelitiannya menyatakan bahwa komik elektronik layak untuk digunakan pada pembelajaran dan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik sekolah dasar<sup>21</sup>. Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan komik baik dalam bentuk cetak maupun elektronik membawa pengaruh yang baik karena penggunaannya yang praktis dan dapat meningkatkan respon serta kemampuan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Pada umumnya komik disajikan dalam bentuk cetak atau buku. Namun, seiring perkembangan dan kemajuan teknologi seperti sekarang ini komik dapat disajikan atau diintegrasikan ke dalam bentuk elektronik. Komik elektronik berbentuk strip dapat memudahkan peserta didik untuk belajar serta membacanya dimanapun dan kapanpun. Hal tersebut, dikarenakan komik elektronik berbentuk strip matematika dapat dibuka atau diakses menggunakan *smartphone*, laptop, ataupun komputer. Salah satu jenis bahan ajar yang memiliki pengaruh positif pada pendidikan dimasa pandemi *covid-19* ini adalah bahan ajar yang menggunakan atau terintegrasi dengan perangkat teknologi. Hal tersebut, sejalan dengan isi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 22

---

<sup>19</sup> Syera Trivena Dessiane dan Nyoto Hardjono. Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*. 2020, volume 2, no. 1, p. 45.

<sup>20</sup> Dhita Agoes Prihanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta. Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MAJU*. 2018, volume 5, no. 1, p. 89.

<sup>21</sup> Dwi Kristianto dan Theresia Sri Rahayu. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 2020, volume 4, no. 2, p. 945.



Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi diterapkan untuk dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas sebuah kegiatan pembelajaran yang dilakukan<sup>22</sup>. Pada tahun 2018, Direktorat Sekolah Dasar mengadakan sebuah lomba penulisan buku bacaan atau komik pembelajaran untuk sekolah dasar. Lomba yang diselenggarakan tersebut merupakan bentuk kepedulian untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas bacaan siswa sekolah dasar, serta juga sebagai wahana untuk berkreasi dan berinovasi bagi para penulis. Penggunaan komik elektronik mampu memfasilitasi guru serta orang tua dalam kegiatan pembelajaran peserta didik baik di sekolah ataupun di rumah masing-masing<sup>23</sup>. Maka dari itu, komik elektronik dinilai cukup membantu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring ataupun tatap muka terbatas dikala pandemi *covid-19* seperti sekarang ini.

Komik yang diintegrasikan dengan teknologi dapat disebut dengan komik elektronik (e-komik). Pada era modern abad 21 seperti sekarang ini seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, kini komik tersedia dalam bentuk elektronik atau digital atau dapat disebut dengan *mobile comic*<sup>24</sup>. Komik elektronik disebut juga dengan komik digital, perkembangan teknologi dan komunikasi seperti sekarang ini sangat memiliki dampak terhadap komik, yaitu dengan adanya sebuah komik elektronik. Penggunaan komik elektronik pada pembelajaran dapat memfasilitasi peserta didik untuk dapat dengan mudah memahami materi–materi yang sedang dipelajari, karena komik elektronik dikemas dengan menggunakan gambar–gambar dan balon–balon dialog. Selain itu, penggunaan bahan ajar komik elektronik juga dapat memudahkan siswa dalam belajar materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut didukung oleh pernyataan yang menyatakan bahwa komik elektronik merupakan bahan ajar atau media

---

<sup>22</sup> Permendikbud. *Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Depdikbud, 2016), p. 2.

<sup>23</sup> Nadiyah, Wijaya, and Hakim, *op. cit.*, p. 145.

<sup>24</sup> Regita Anesia, B.S Anggoro, dan Indra Gunawan. Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 2018, volume 1, no. 1, p. 54.

yang menyenangkan dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran baik di sekolah ataupun di rumah, sehingga mempermudah siswa dalam belajar<sup>25</sup>.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian pengembangan (R&D) yang berjudul *“Pengembangan Bahan Ajar E-Komik untuk Meningkatkan Disposisi Matematis Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”*.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi yaitu :

1. Masih rendahnya disposisi matematis siswa kelas V sekolah dasar,
2. Penggunaan bahan ajar yang inovatif dan menarik masih kurang dalam pembelajaran matematika di kelas V SD, dan
3. Penggunaan bahan ajar masih kurang dalam pembelajaran matematika di kelas V SD.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah penelitian ini yaitu pada pengembangan bahan ajar komik elektronik (e-komik), kelayakan, dan efektivitas komik elektronik untuk meningkatkan disposisi matematis pada materi volume bangun ruang kelas V sekolah dasar.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan bahan ajar e-komik untuk meningkatkan disposisi matematis pada materi volume bangun ruang siswa kelas V SD?

---

<sup>25</sup> Suci Aprilyati Ruiyat, Yufiarti Yufiarti, dan Karnadi Karnadi. Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2019, volume 3, no. 2, p. 521.

2. Bagaimana kelayakan bahan ajar e-komik untuk meningkatkan disposisi matematis pada materi volume bangun ruang siswa kelas V SD?
3. Bagaimana efektivitas bahan ajar e-komik untuk meningkatkan disposisi matematis pada materi volume bangun ruang siswa kelas V SD?

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi untuk mengembangkan dan menciptakan bahan ajar yang menarik dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan perkembangan era atau zaman.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peserta didik**

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik, yaitu peserta didik mendapatkan sebuah pengalaman yang baru dalam melakukan kegiatan pembelajaran matematika serta dapat meningkatkan disposisi matematis siswa.

###### **b. Bagi Guru**

Manfaat penelitian ini bagi guru, yaitu guru mendapatkan sebuah referensi untuk mengembangkan dan menggunakan bahan ajar komik elektronik (e-komik) dalam kegiatan pembelajaran matematika.

###### **c. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Manfaat penelitian ini bagi peneliti selanjutnya, yaitu diharapkan melalui penelitian ini peneliti selanjutnya dapat menambah wawasan mengenai bahan ajar komik elektronik (e-komik) dan diharapkan agar peneliti lain dapat melanjutkan penelitian yang terkait dengan bahan ajar elektronik komik (e-komik) baik dalam pembelajaran matematika ataupun dalam muatan pelajaran lainnya.