

BAB II

KAJIAN PUSATAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media sangatlah penting dan harus melengkapi semua bentuk pendidikan. Siswa mempunyai beragam pilihan media berkat penggunaan media di dalam kelas (Nurrita, 2018). Lingkungan belajar berfungsi sebagai komponen penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran mencakup semua hal yang bisa dipakai supaya mengantarkan pesan oleh pengirim menuju penerima guna memajukan konsep, emosi, kekhawatiran, dan minat siswa. (Tafonao Program Studi Pendidikan Agama Kristen & Kadesi Yogyakarta, 2018). Kaitan antara menggunakan media dan kemajuan teknis pendidikan merupakan aspek kunci dalam penggunaan media.

Media yang baik digunakan secara aktif oleh guru dan siswa serta memiliki sifat intraktif. Adanya media intraktif dapat membawa suasana baru dalam proses pembelajaran karena siswa lebih focus selama proses pembelajaran dan siswa semakin bersemangat supaya menuruti pembelajaran. Oleh sebab itu, media interaktif yang bisa membagikan suasana yang baik saat mekanisme pembelajaran dan meningkatkan minat siswa menjadi kunci untuk menghasilkan media yang efektif.

Salah satu alat untuk mengkomunikasikan proses pembelajaran, mulai dari pemanfaatan buku hingga penggunaan perangkat teknologi atau penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Materi pembelajaran atau interpretasi yang sulit dipahami siswa secara verbal juga dapat dijelaskan melalui media pembelajaran. Media dan keterampilan yang diperoleh siswa sepanjang proses pembelajaran diatur dengan sistematis, serta media pembelajaran yang memungkinkan pembelajaran berkelanjutan membantu siswa menguasai seluruh keterampilan secara komprehensif dan terpadu.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, maka dapat disimpulkan yaitu media pembelajaran mencakup semua hal yang bisa dipakai supaya mengantarkan pesan oleh pengirim menuju penerima guna memajukan konsep, emosi, kekhawatiran, dan minat siswa.

b. Prinsip media pembelajaran

Berikut pedoman pemilihan media menurut Ramampuk yang memaparkan prinsip-prinsip media pembelajaran (Book, 2019):

1. Kejelasan alat peraga harus diketahui agar dapat dipilih dan memiliki tujuannya.
2. Pemilihan media pendidikan harus tidak memihak dan tidak semata-mata didorong oleh preferensi guru sendiri atau keinginan untuk bersenang-senang bersama. Kemampuan

meningkatkan efektivitas belajar siswa harus menjadi pertimbangan utama dalam pemilihan media pembelajaran.

3. Jangan mengambil media yang nanti dipakai untuk memenuhi semua tujuan pembelajaran. Ada kelebihan dan kekurangan pada alat pembelajaran apa saja. Supaya meraih tujuan pembelajaran, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus dipilih secara bijak.
 4. Pemilihan media pembelajaran harus mencakup strategi pembelajaran dan sumber belajar. Pemakaian media terpenting saat pengajaran dan pembelajaran.
 5. Guru harus mengetahui kualitas dan karakteristik masing-masing media pembelajaran agar dapat memilih yang terbaik.
 6. Bahan pembelajaran yang digunakan harus memperhatikan karakteristik fisik lingkungan.
- c. Media Berbasis Media Visual.

Media visual termasuk dalam media pembelajaran dimana media pemahaman gambar dapat digunakan, dan indra penglihat dipengaruhi oleh pemikiran. Jika berkaitan dengan media visual serta pembelajaran, pembelajaran menjadi menarik, efisien serta efektif. Dalam penggunaan media pembelajaran, media visual termasuk sumber belajar yang mengandung pesan dan materi pembelajaran yang diciptakan pada jenis yang menarik yang di padukan antara gambar, teks, gerakan dan animasi supaya membangun situasi belajar yang nyaman untuk siswa (Setiono & Sari, 2016). Media

pembelajaran visual sangat penting untuk memfasilitasi pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa, memperkuat daya ingat dan juga meningkatkan minat siswa dalam membuat hubungan antara isi materi pembelajaran pada dunia nyata.

Saat proses pembelajaran, media visual bisa diciptakan kondisi mengajar nyaman, serta memperbanyak intraksi dengan guru dan kerjasama siswa antara kelompok, serta menciptakan situasi yang sesuai untuk belajar mengajar. Motivasi siswa berpengaruh terhadap konsep pembelajaran. Sehingga, saat pembelajaran yang menggunakan media visual, aktivitas maupun materi diterapkan dengan cara melihat dan mendengar (Susanti, 2018).

Menurut (Susanti, 2018) terdapat kelebihan dan kelemahan media visual. Kelebihan dari media visual seperti:

1. Lebih mudah dianalisis, disamping hal tersebut media visual pun bisa memudahkan siswa saat mencoba mengerti materi serta merangsang mereka untuk berfikir kritis, serta materi yang dipaparkan melalui media visual memudahkan siswa dalam mengingat materi.
2. mampu mengatasi keterbatasan pengetahuan siswa.
3. Bisa menambah keinginan serta minat untuk belajar siswa.
4. Menggunakan media visual supaya menambah minat siswa pada materi yang dipaparkan.
5. Guru sangat mudah menyampaikan materi.

6. Tahan lama sehingga siswa dapat membaca atau menonton berkali-kali.

Menurut (Susanti, 2018) kelemahan atas media visual adalah:

1. Pembuatan media visual memakan durasi panjang.
 2. Memakai gambar dan teks saja sehingga media tersebut tidak digunakan untuk siswa berkebutuhan khusus.
 3. Harga produk yang cukup mahal.
- d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Y Margiati., n.d. 2012) media pembelajaran memperoleh beragam fungsi dalam pembelajaran seperti:

1. Fungsi etesi, media isual adalah media yang bersifat inti supaya menaik dan mengarahkan perhtian siswa agar dapat memusatkan perhatian pada suatu topik yang bersangkutan pada arti visual yang dipaparkan atau terkandung dalam topik pembelajaran.
2. Fungsi media visual yang efektif bisa dilihat pada caption berdasarkan minat belajar siswa. Gambar atau simbol dalam media visual bisa menyusun siswa untuk belajar.
3. Fungsi kognitif dan media visual bisa diidentifikasi melalui temuan peneliti yang memaparkan jika tujuan pembelajaran dicapai dengan menggunakan simbol atau gambar visual yang memungkinkan siswa supaya mengerti serta mengingat informasi atau pesan yang terisi pada gambar.
4. Fungsi kompensasi media pembelajaran ditampilkan melalui temuan penelitian yang menunjukkan jika media visual

menyumbangkan konteks yang mendorong pemahaman untuk siswa yang mengalami kesulitan membaca dan brhitung.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Biasanya, manfaat media pada pembelajaran termasuk memudahkan interaksi sesama guru serta siswa, makanya pembelajaran menjadi semakin efisien serta efektif. Dan media dengan khusus memperoleh beragam keunggulan (Rasyid Karo-Karo dkk. 2018) yaitu:

1. Menyampaikan topik pemebelajaran dapat dipahami siswa dngan baik.
2. Pembelajaran berubah jadi semakin jelas sertan menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih intraktif.
4. Mengefisisiesni waktu serta tenaga dalam pembelajaran berlangsung.
5. Menambah mutu hasil belajar siswa.
6. Dengan bantuan media pembelajaran, pembelajaran bisa diadakan dimana saja serta kapan saja.
7. Media pembelajaran bisa menanamkan sikap baik bagi siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.
8. Mampu menukar peran guru menuju yang baik serta produktif.

2. Media Komik

1. Pengertian Media Komik

Media komik termasuk kartun yang memaparkan sikap serta menyajikan cerita pada tingkatan yang sangat erat kaitannya dalam

gambar serta digunakan supaya menghibur pembaca (Nugraheni dkk., 2017a). namun, di masa lalu, komik digunakan sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan ter

Komik adalah penyajian cerita yang terdiri dari rangkaian gambar-gambar lucu. Isi komik merupakan cerita yang sederhana dan mudah dipahami sehingga menarik bagi pembaca. (Nugraheni dkk., 2017a). Penggunaan media komik pembelajaran di dalam kelas juga dimungkinkan, namun harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan materi pelajaran.

2. Ciri - Ciri Komik

Ciri-ciri komik terdiri dari beberapa situs plot yang berkesinambungan dan bersifat humoris. Untuk bisa hidup dengan komik, seseorang harus menyadari ciri-cirinya. Komik mempunyai kekuatan untuk menarik seluruh perhatian pembaca. Pembaca komik dapat berhubungan dengan dirinya sendiri dengan menyentuh pikiran dan perbuatan tokoh utamanya. Alur cerita pendek adalah fitur lain dari buku komik yang dapat membuat pembaca tetap tertarik sambil tetap menampilkan aksi (Siregar et al., 2021).

3. Jenis-Jenis Komik

Menurut (Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, 2019) ada beberapa jenis komik:

a. Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik termasuk sejumlah gambar, teks, serta cerita yang disajikan pada wujud buku dengan sampul serta isi. Komik

juga bisa dikatakan cerita pendek dengan berisi cerita, iklan, dan sebagainya.

b. Komik Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Komik novel grafis cenderung memiliki cerita yang semakin panjang dan kompilasi yang sangat menguras pemikiran yang lebih matang dari pembacanya. Isi novel grafis ini bisa melebihi 100 halaman dan pada jenis serial atau cerita putus.

c. Komik Potong (*Comic Strip*)

Komik potong yaitu, penggalan-penggalan gambar yang diatur atau disatukan sebagai suatu cerita pendek. Tetapi isi cerita dari komik potong tidak hanya sampai disitu saja, tetapi juga bisa dijadikan cerita bersambung atau berseri.

d. Komik Tahunan (*Comic Annual*)

Pembuatan komik yang telah menjadi kegiatan penerbit ternama, penerbit akan menerbitkan komik baik itu sepanjang tahun atau setiap bulan sekali nanti memunculkan sebuah buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

e. Album Komik (*Comic Album*)

Penggemar komik, baik komik karakter maupun komik strip, bisa mengoleksi atau mengklip media bacaan melalui berbagai sumber, yang koleksinya dapat dirangkai dan disusun rapi sebagai suatu album.

f. Komik Online atau Komik Digital (*Webcomic*)

Disamping media cetak misalnya majalah, tabloid serta bulletin, surat kabar, serta media internet pula dapat digunakan sebagai media penerbitan komik.

3. Budaya Tradisional

Indonesia memiliki 34 provinsi, suatu provinsinya yaitu provinsi Jawa Timur. Provinsi Jawa Timur memiliki keragaman budaya dan wilayah yang cukup luas. Provinsi Jawa Timur memiliki budaya, budaya itu sendiri adalah karya seni manusia, terdiri dari adat istiadat dengan nilai-nilai moral, diturunkan secara genetik kepada generasi berikutnya. Kebudayaan dapat dilihat dan dipahami kembali bahwa kebudayaan itu sebenarnya mengalami kesinambungan atau berada dalam budaya. Hal ini tentunya menjadi tanggung jawab generasi muda dan juga dukungan dari berbagai pihak. Menyediakan fasilitas dan ruang pusat budaya, dalam hal ini kegiatan wajib, dan berbagai gagasan untuk ditampilkan kepada masyarakat luas (Citra Setyaningtyas dan Endang Sri Kawuryan, 2016).

a. Rumah Adat Jawa Timur

Pada zaman globalisasi sekarang, terpenting untuk generasi penerus supaya melastarikan budaya. Keaneka ragaman budaya Indonesia sangat berga dari Sabang sampai Merauke dan masyarakat harus menjaga dan memeliharanya karena budaya merupakan harta berharga dan tak tergantikan bagi negara. Indonesia khususnya di pulau Jawa memiliki bnya sekali budaya mulai dari suku, rumah

adat, pakaian adat dan tradisi masyarakat. Pulau Jawa sendiri memiliki budaya yang sangat terkenal diantaranya Rumah Joglo merupakan ikon budaya lokal pulau jawa yang memiliki banyak filosofi (Dwi Agustin L ., n.d. 2019)

Arsitek rumah Joglo memiliki konsep matematis dalam arsitekturnya seperti bangunan Pandapa dan Saka Guru yang berbentuk persegi. Selain itu rumah Joglo berbentuk prisma, limas, balok dan kubus disampingnya bentuk tata ruang yang datar (Dwi Agustin L ., n.d. 2019)

b. Jajan Tradisional Jawa Timur

Jajanan tradisional termasuk separuh atas komponen budaya negara Indonesia yang harus dirawat serta diperhatikan. Ramai orang menganggap jajanan tradisional itu kuno dan ketinggalan zaman. Bahkan keberadaan jajanan tradisional kini dijadikan alat pengukur status sosial. Akibatnya, keberadaan jajanan tradisional semakin ketinggalan (Febrianti & Indrawati, n.d. 2021)

Adapun bentuknya, bentuk makanan tradisional tidak mengalami perubahan dari dulu hingga sekarang. Diantaranya adalah kucur, kucur jika dilihat dari permukaannya seperti lingkaran. Lupis jika dilihat dari permukaannya sama seperti bentuk bangun datar yaitu berbentuk segitiga. Bentuk jajanan ini mengandung unsur matematika yaitu bangun datar. Unsur bangun datar misalnya segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang (Febrianti & Indrawati, n.d. 2021).

4. Kurikulum Merdeka

Merdeka belajar adalah kebijakan pemerintah yang dirancang untuk membuat Langkah besar dalam kualitas pendidikan untuk menciptakan siswa serta tamatan yang maju yang mampu menjawab tantangan masa depan yang kompleks (Suryanto, 2020). Inti dari merdeka belajar termasuk kebebasan berpikir siswa dan guru. Kebebasan belajar mendorong siswa supaya belajar serta berkembang, memperbanyak sikap peduli terhadap lingkungan belajar, menciptakan rasa percaya diri pada lingkungan masyarakat (Ainia, 2020). Oleh sebab itu, keberadaan merdeka belajar menjadi sangat penting mengingat kebutuhan siswa serta tuntutan pendidikan abad 21. sebab hakikat merdeka belajar adalah mempertahankan pendidikan yang membebaskan evaluasi guru dan secara mandiri menginterpretasikan kompetensi inti dalam kurikulum merdeka baik bagi guru maupun sekolah (Dharma dkk. 2020).

Penerapan kebijakan merdeka belajar mengutamakan peran guru baik saat perluasan kurikulum juga mekanisme pembelajaran. Disamping peranan guru menjadi sumber belajar, pada kurikulum merdeka guru juga berguna menjadi fasilitator pembelajaran, didukung dari keterampilan profesional, pedagogik, personal serta sosial, melalui keterampilan guru bisa mencapai tujuan. (Vhalery dkk. 2022).

Program “Merdeka Belajar” bila dikaitkan pada program merdeka belajar merupakan gagasan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, hal tersebut adalah opsi bebas yang bisa dibagikan untuk siswa sama pada minat serta sikapnya. Tugas guru bukan sekedar

mengimplementasikan kurikulum, malainkan guru pula sebagai mediator antara kurikulum serta kepentingan siswa, sebagai seorang guru yang menggunakan metode pengajaran konserbatif. Seorang guru dapat menggunakan teknologi sebagai alat peraih pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran agar bisa mengantarkan kesenangan untuk guru serta siswa, khusus nya saat teknologi menjadikan kita menyelenggarakan “hal-hal yang luas biasa” yang dikatakan oleh Will Richarson (S. Saleh dkk. 2020).

Kebijakan merdeka belajar yang diperkenalkan oleh pemerintah mencakup pedoman utama, yaitu ujian standar nasional, ujian nasional, rancangan penyelenggaraan pembelajaran, serta aturan penerimaan siswa baru pada sistem zonasi (Kemdikbud, 2019). *Pertama*, ujian standar nasional. Ujian tersebut diadakan sekolah untuk menilai kompetensi siswa. Jenis nya berupa ujian tertulis dan penilaian sperti portofolio serta penugasan. *Kedua*, ujian nasional diganti dengan asesmen kompetensi niminal dan uji karakter. Aspek literasi dan numerasi ditentukan dalam asesmen kompetensi minimal. Literasi berfokus pada pemahaman membaca dan penggunaan bahasa, sedangkan numerasi berfokus pada pemahaman serta pemakaian konsep matematika pada kehidupan nyata. Penelitian sikap berfokus untuk penerapan nilai pada kehidupan sepanjang hari. *Ketiga*, penyederhanaan RPP. Format ROP merdeka belajar mencakup tiga bagian penting seperti tujuan, aktivitas pembelajaran, serta penilaian, melainkan bagiannya lainnya bisa diperluas melalui individunya. Kebijakan tersebut sama pada Surat

Edaran Nomor 14 Tahun 2019 menyangkut Penyederhanaan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran. *Keempat*, jalur zonasi penerimaan siswa baru diperluas juga di fleksibel seperti 50% jalur zonasi, 15% jalur afirmasi, 5% jalur pindahan. Jalur lainnya disesuaikan pada keadaan kampus. Daerah memperoleh kewenangan untuk menetapkan zonasi wilayah.

5. Bangun Datar

Bangun datar adalah bentuk datar yang dibatasi dari garis lurus dan garis lengkung. Bangun datar sendiri cuman memperoleh dua dimensi, yaitu panjang dan lebar, serta belum ada tinggi dan lebar. Ada beberapa contoh benda yang berbentuk bangun datar, antara lain:

- a. Bentuk bagian rumah adat yang sama dengan bentuk persegi adalah :



Jendela Rumah Joglo

- b. Bentuk bagian rumah adat yang sama dengan bentuk persegi panjang adalah :



Pintu Rumah Joglo

- c. Bentuk jajanan tradisional Jawa Timur yang sama dengan bentuk lingkaran adalah :



Kue Cucur

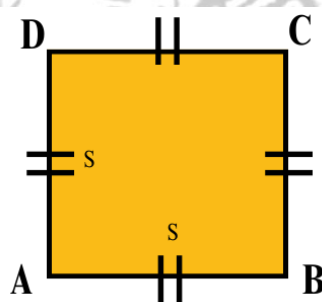
- d. Bentuk jajanan tradisional Jawa Timur yang sama dengan bentuk segitiga adalah :



Kue Lupis

Adapun ciri-ciri serta sifat bangun datar adalah:

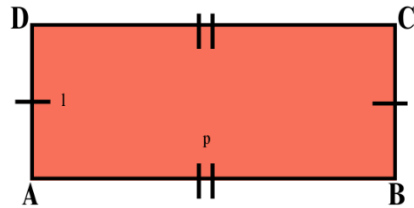
- a. Persegi



Ciri serta sifat bangun datar persegi adalah:

- 1) Terdiri dari sisi rata kanan kiri
- 2) Ada diagonal persis sama
- 3) Terdiri dari empat sudut siku-siku yang sama pada 90°
- 4) memperoleh sumbu simetri lipat sebanyak 4 sumbu
- 5) Terdiri 4 titik sudut
- 6) Mempunyai simetri putar 4 sumbu

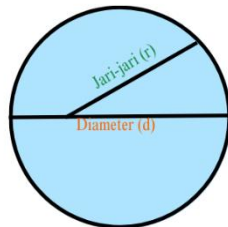
b. Persegi Panjang



Ciri dan sifat bangun datar persegi panjang adalah:

- 1) Terdiri dari 4 sisi
- 2) Terdiri dari 4 sudut siku-siku yang sama pada 90°
- 3) Terdiri dari 2 diagonal yang berpotongan menjadi 2 bagian yang sama
- 4) Terdiri dari 4 sumbu simetri lipat dan 4 sumbu simetri putar
- 5) Mempunyai sisi-sisi persegi panjang yang sama-sama tegak lurus

c. Lingkaran



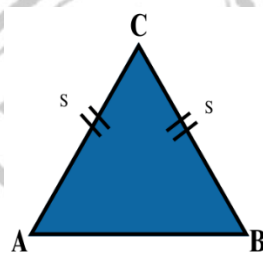
Ciri dan sifat bangun datar lingkaran adalah:

- 1) Mempunyai jarak untuk tepi garis ke titik pusat yang di sebut jari-jari
- 2) Mempunyai simetri lipat dan putar yang totalnya tak hingga
- 3) Mempunyai total derajat lingkaran sebanyak 360°
- 4) Terdiri dari satu titik pusat

- 5) Mempunyai diameter yang memisahkan lingkaran atas dua sisi yang sama rata
- 6) Mempunyai jari-jari yang mengaitkan pada titik pusat melalui titik busur lingkaran
- 7) Mempunyai diameter yang konstan

d. Segitiga

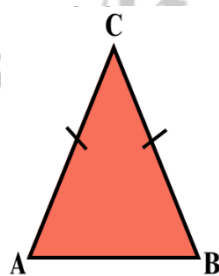
1) Segitiga Sama Sisi



Ciri serta sifat bangun datar segitiga sama sisi yaitu:

- a) Terdiri dari 3 sudut yang sama besarnya, yaitu 60°
- b) Terbagi atas 3 sisi yang sama panjang
- c) Terdiri dari 3 sumbu simetri lipat
- d) Terdiri dari sumbu simetri putar

2) Segitiga Sama Kaki

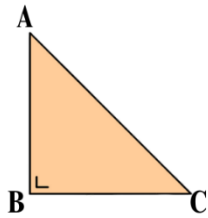


Ciri dan sifat bangun datar segitiga sama kaki yaitu:

- a) Terdiri dari 1 sumbu simetri lipat
- b) Terdiri dari 1 sisi yang berhadapan sama panjang

c) Terdiri dari 1 sumbu simetri putar

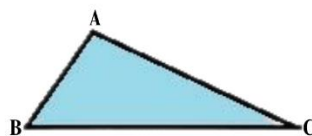
3) Segitiga Siku-siku



Ciri dan sifat bangun datar segitiga siku-siku yaitu:

- a) terdiri 1 sisi miring
- b) belum memperoleh sumbu simetri lipat
- c) Terdiri dari 1 sisi sama-sama tegak lurus
- d) Tidak mempunyai sumbu simetri putar
- e) Suatu sudutnya, seperti sudut siku-siku sebesar 90°
- f) Memakai rumus pytagoras saat menemukan panjang sisi miringnya

4) Segitiga Sembarang



Ciri dan sifat bangun datar segitiga sembarang yaitu:

- a) Terdiri dari 3 sisi tidak sama Panjang
- b) Terdiri dari 3 sudut yang besarnya berbeda
- c) Belum mempunyai sumbu simetri lipat dan sumbu simetri putar

Cara menghitung keliling dan luas bangun datar antara lain:

a. Persegi

Persegi termasuk bangun datar yang keempat sisinya sama panjang serta keempat sudutnya membentuk sudut siku-siku. Berikut adalah rumus luas serta keliling persegi:

$$\text{Luas} = s \times s$$

Keterangan:

$$L = \text{luas}$$

$$s = \text{sisi}$$

$$\text{Keliling} = s \times s \times s \times s \text{ atau } 4 \times s$$

Keterangan:

$$K = \text{keliling}$$

$$s = \text{sisi}$$

b. Persegi panjang

Persegi panjang termasuk bangun datar dengan dua pasang sisi sejajar dan seluruh sudutnya siku-siku. Seperti adalah rumus luas serta keliling persegi panjang:

$$\text{Luas} = p \times l$$

Keterangan:

$$p = \text{panjang}$$

$$l = \text{lebar}$$

$$\text{Keliling} = (2 \times p) + (2 \times l)$$

Keterangan:

$$p = \text{panjang}$$

$l = \text{lebar}$

c. Lingkaran

Lingkaran adalah bangun datar yang panjang semua sisi menuju pusat lingkaran pasti sama atau tetap. Berikut adalah rumus luas dan keliling lingkaran:

$$\text{Luas} = \pi \times r \times r \text{ atau } \pi r^2$$

Keterangan:

r = jari-jari dari lingkaran atau setengah diameter lingkaran, bila jari-jari satuannya centimeter (cm), sehingga satuan luasnya cm^2 .

$$\text{Keliling} = 2\pi r \text{ atau } \pi d$$

Keterangan:

r = jari-jari nilai π yaitu $22/7$ atau $3,14$

d. Segitiga

Segitiga termasuk bangun datar yang dibatasi oleh tiga sisi. Ada tiga jenis segitiga sesuai sisi-sisinya, seperti segitiga sama sisi, segitiga sama sisi, serta segitiga sembarang. Anda bisa memakai rumus luas serta keliling yang sama untuk menghitung luas serta keliling. Berikut adalah rumus menghitung segitiga:

$$\text{Luas} = \frac{1}{2} \times a \times t$$

Keterangan:

a = panjang alas

t = tinggi

$$\text{Keliling} = \text{sisi A} + \text{sisi B} + \text{sisi C}$$

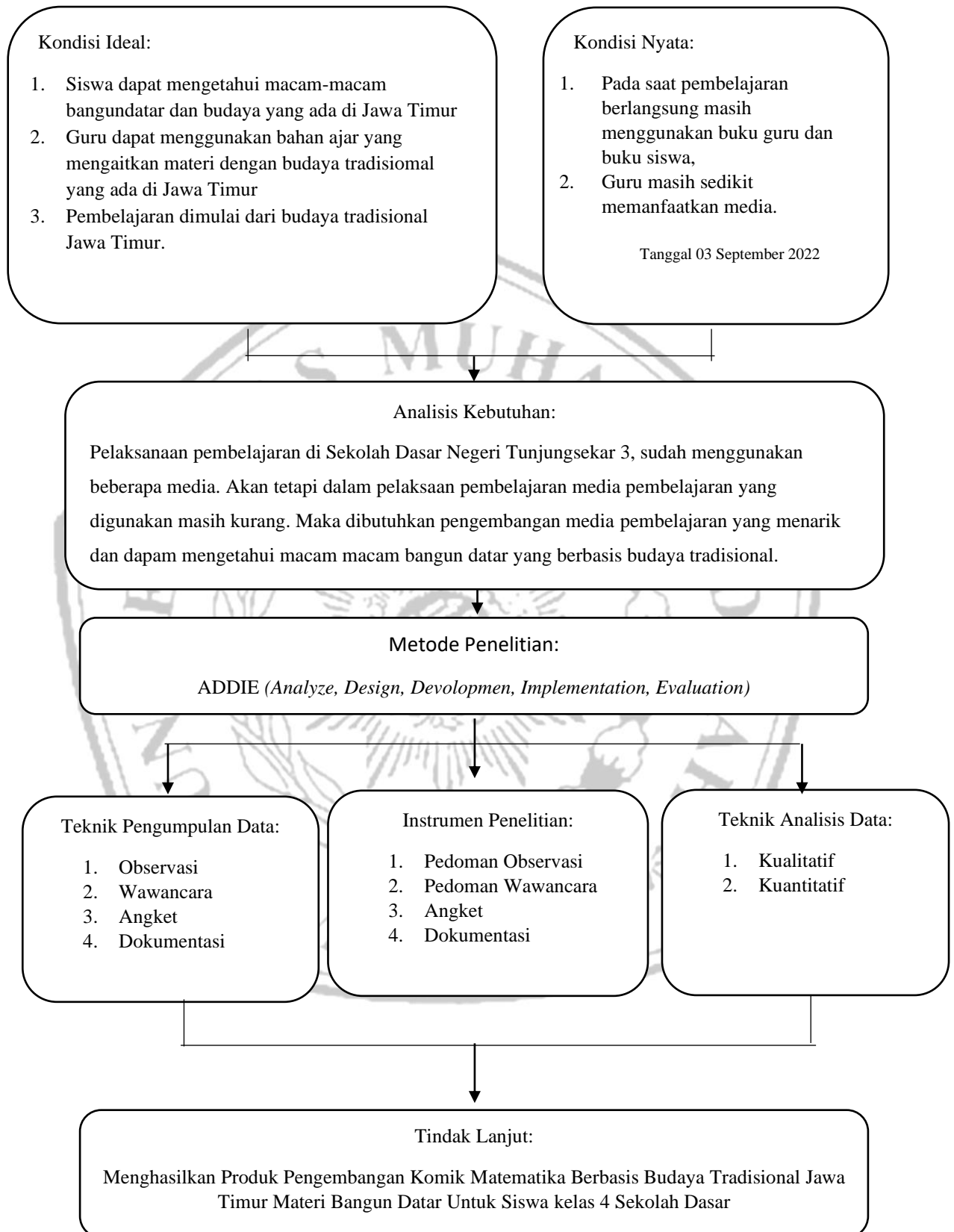
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada penelitian sebelumnya dengan tema sama seperti mengembangkan media komik berbasis budaya tradisional daerah setiap penelitian yang dilakukan satu dengan yang lain memiliki cara penyaji dan isi yang dihasilkan. Berikut adalah persamaan serta ketidaksamaan penelitian sebelumnya dibawah penelitian yang diselenggarakan dari peneliti, seperti:

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

Judul dan Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan
Nabilla Khairani (2022). “Pengembangan Komik Berbasis Budaya Tradisional Batak pada Materi Geometri untuk Siswa Sekolah Dasar”.	Mengembangkan komik matematika berbasis budaya tradisional.	Penelitian terdahulu dilakukan pada kurikulum K13, sedangkan peneliti akan dilakukan pada kurikulum merdeka.
Ikhwatul Muhahadah, Alman & Mukhlas Triono (2021). “Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Maalawili”	Mengembangkan komik matematika.	Peneliti terdahulu menggunakan model <i>Desight Research</i> , sedangkan peneliti akan dilakukan dengan model ADDIE.
Riskika Febriyandani & Kowiyah (2021) “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar”	Mengembangkan komik matematika. Menggunakan model ADDEI.	Peneliti sebelumnya, menggunakan materi pecahan, sedangkan peneliti akan dilakukan menggunakan materi bangun datar.

C. Kerangka Pikiran



Gambar 2. 1 Kerangka Pikiran