

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Melalui pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Berbagai masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Pengembangan alat bantu pembelajaran berupa media sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar mengajar. Dengan menerapkan strategi dan media pembelajaran yang baik diharapkan mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa baik berupa metode maupun pendekatan melalui alat bantu media dengan berlandaskan fase kegiatan membelajarkan.

Pembelajaran matematika sebagian masih merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit dan pada umumnya siswa mempunyai anggapan bahwa matematika merupakan peajaran yang tidak disenangi. Banyak faktor yang mempengaruhi siswa beranggapan bahwa matematika sulit dipahami. Diantaranya adalah adalah pembelajaran matematika yang cenderung tidak menarik, kering makna dan tidak dinamis, kurangnya interaktif antara guru dan siswa, pemberian motivasi oleh orang tua kurang, sehingga hal ini memunculkan kesan pelajaran

matematika angka dan menyeramkan. Perlu diingat bahwa pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai merupakan daya dukung bagi siswa untuk dapat mencapai prestasi gemilang dalam bidang matematika. Oleh karena itu perlu adanya upaya untuk meningkatkan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Proses pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa memahami materi pelajaran matematika yang disampaikan.

Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai banyak istilah mengenai pembagian. Misalnya, jika ada seorang ibu yang menggoreng telur dadar kemudian dibagikan kepada empat orang anaknya dengan pembagian yang sama, maka untuk setiap anak akan mendapatkan seperempat bagian telur dadar tersebut. Pada soal cerita di atas dapat dituliskan menjadi kalimat matematika sebagai berikut, 1 : 4 atau dapat dituliskan $\frac{1}{4}$ dalam bahasa matematika bilangan

$\frac{1}{4}$ termasuk sebagai pecahan.

Pecahan menurut Heruman (2010:43) dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, kini diperkenalkan lagi hal baru yaitu bilangan yang digunakan untuk menyatakan bagian-bagian benda, jika benda itu dibagi-bagi menjadi beberapa bagian yang sama. Berdasarkan definisi pecahan di atas, dapat disimpulkan bahwa sesuatu yang berhubungan dengan pembagian tidak akan terlepas dengan suatu bilangan pecah atau juga sering kita sebut dengan nilai pecahan.

Media pembelajaran yang akan penulis bahas pada penelitian ini adalah media komik, karena keunikan fungsinya yaitu sebagai media pendidikan dan

sebagai media hiburan. Komik sebagai media visual diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan sebagai hasil belajar, karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Hal ini sesuai dengan perannya untuk memvisualisasikan ide-ide atau gagasan. Apalagi dengan melihat kecenderungan bahwa konsumen utama komik adalah anak pada usia sekolah dasar hingga sekolah menengah umum, meskipun mahasiswa perguruan tinggi masih banyak yang menjadi konsumen komik.

Proses pembelajaran matematika di SD No 20 Duingi belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran yang ada. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas V bahwa selama proses pembelajaran matematika guru kurang menggunakan media pembelajaran. Menurut keterangan yang diperoleh dari guru tersebut bahwa selama ini guru hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif dan model konvensional dengan metode seperti ceramah, tanya jawab, pemberian tugas dan pembelajarannya didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa. Karenanya mengakibatkan siswa bekerja secara prosedural dan memahami matematika tanpa penalaran, selain itu interaksi antara siswa selama proses belajar-mengajar sangat minim.

Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran memiliki peranan penting untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena penyajian komik membawa siswa ke dalam suasana yang penuh kegembiraan, sehingga menciptakan kegembiraan pula dalam belajar. Kegembiraan dalam belajar merupakan luapan emosi yang mengaktifkan saraf otak untuk dapat merekam pelajaran dengan lebih mudah.. Apalagi pada saat usia sekolah kebanyakan siswa

masih memiliki gaya belajar visual yang lebih cenderung mengaktifkan ingatannya melalui gambar yang ditangkap oleh mata

Media komik pembelajaran Matematika pada Operasi Hitung Pecahan bermaksud untuk menghilangkan pesan yang bersifat *verbalisme* dengan memberikan bekal kemampuan memahami bahasa. Sebab selama ini dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, siswa masih kurang memahami kalimat matematika, masih menggunakan media seadanya dengan berupa benda di lingkungan sekitar kelas. Sehingga siswa jika dihadapkan pada bentuk soal operasi hitung pecahan akan mengalami kesulitan pemahaman yang berfungsi sebagai kesimpulan berupa kalimat Matematika. Dengan ditampilkannya lambang-lambang visual pada komik pembelajaran Matematika, siswa dapat menangkap maksud yang terkandung dalam setiap bentuk cerita dalam komik.

Berdasarkan uraian diatas, banyak hal yang dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran matematika di sekolah dasar. Salah satunya yaitu menggunakan media komik dalam pembelajaran matematika yang berisikan materi operasi hitung pecahan yang disajikan semenarik mungkin dalam bentuk komik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengadakan suatu peneltian yang berjudul ***“pengembangan media komik pembelajaran matematika sub pokok bahasan operasi hitung pecahan kelas V SD”*** yang sesuai dan tepat sehingga menambah daya tarik siswa dan memotivasi siswa dalam memahami materi pelajaran matematika.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Pembelajaran matematika yang cenderung tidak menarik, kering makna dan tidak dinamis sehingga siswa beranggapan bahwa matematika sulit dipahami.
2. Kurangnya guru untuk mencoba menggunakan media sebagai alternatif pembelajaran matematika.
3. Perhatian guru terhadap Motivasi siswa dalam cerita bergambar masih kurang.
4. Guru belum memanfaatkan secara maksimal minat siswa untuk membaca cerita bergambar.

1.3 Batasan Masalah

Karena luasnya masalah yang ada dan untuk memungkinkan peneliti dapat mencapai tujuan maka penelitian dibatasi pada pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika sub pokok bahasan operasi hitung pecahan.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimanakah pengembangan media komik dalam pembelajaran matematika pada sub pokok bahasan operasi hitung pecahan untuk siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk Mengembangkan media komik pembelajaran matematika pada sub pokok bahasan operasi hitung pecahan kelas V SD.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian pengembangan media komik pembelajaran Matematika adalah.

1. Bagi peneliti : Penelitian pengembangan ini sebagai pemikiran pemecahan masalah belajar yang berada dalam kawasan teknologi pendidikan.
2. Bagi Guru
 - a. Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan alternatif pemilihan media untuk memberikan tingkat pemahaman secara visual dalam pembelajaran Matematika.
 - b. Penelitian pengembangan ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu media dalam merangsang siswa untuk berfikir secara visual.
3. Bagi Siswa
 - a. Bagi siswa, dapat membantu siswa mengerjakan bentuk soal cerita dengan tingkat pemahaman yang lebih mudah melalui membaca media visual dengan bentuk komik,
 - b. Dengan daya tarik yang tinggi terhadap media komik siswa lebih termotivasi untuk memahami.

4. Bagi Sekolah : hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka penggunaan media pembelajaran.