

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam dunia pendidikan. Matematika dalam pelaksanaan pendidikan diajarkan di institusi-institusi pendidikan, baik ditingkat SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi, dengan maksud untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Matematika bukan hanya sebatas mempelajari obyek kajian yang bersifat abstrak, melainkan dapat digunakan untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara memanfaatkan kemampuan menghitung dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Pelajaran matematika yang dibelajarkan di sekolah biasanya identik dengan soal soal menghitung dan menghafal rumus-rumus. Tapi, kenyataannya selain menghafal rumus, ada juga soal matematika yang membahas permasalahan dalam kehidupan sehari-hari atau biasa disebut dengan soal cerita. Soal cerita ini merupakan modifikasi dari soal-soal hitungan berkaitan dengan lingkungan siswa. Jadi, ketika siswa belajar tentang soal cerita, siswa juga harus memiliki kemampuan awal dalam menguasai materi prasyarat berupa rumus, teorema, serta aturan dalam matematika.

Kenyataan yang ada di beberapa sekolah bahwa rata-rata siswa tidak menyukai matematika yang berkaitan dengan permasalahan sehari-hari. Padahal

soal cerita memberikan manfaat sebagai bekal dan dasar untuk dibawa dan diimplementasikan kedalam kehidupan bermasyarakat. Kesenjangan yang terjadi disebabkan karena beberapa faktor yakni: 1.) Kurangnya minat belajar pada siswa, 2.) Kurang tepatnya metode dan media pembelajaran yang dipakai dalam pembelajaran terkait soal-soal cerita. 3.) Kurangnya minat siswa untuk belajar matematika. Setelah peneliti mewawancarai seorang guru matematika dan beberapa siswa, ternyata siswa tidak menyukai soal cerita matematika disebabkan karena kurangnya minat belajar matematika siswa. Pengalaman lain saat peneliti menjalani program pengalaman lapangan, saat mengajar disalah satu sekolah, ketika guru membagikan lembar kerja berisi soal-soal cerita, ternyata siswa-siswa masih belum memahami cara pengerjaan dari soal cerita tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka secara logika dapat dikatakan bahwa minat belajar sangat mempengaruhi keterampilan siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Begitu juga dalam membaca soal cerita matematika tidak hanya sekedar membaca biasa atau membaca tanpa makna melainkan membaca dan kemudian memahami isi dari bacaan tersebut (membaca pemahaman). Soedjadi (dalam Nafi'an, 2011 : 572) mengatakan bahwa untuk menyelesaikan soal matematika umumnya dan terutama soal cerita dapat ditempuh dengan langkah-langkah : 1) membaca soal dengan cermat untuk menangkap makna tiap kalimat, 2) memisahkan dan mengungkapkan apa yang diketahui dalam soal, operasi pengerjaan apa yang diperlukan, 3) membuat model matematika dari soal, 4) menyelesaikan model menurut aturan-aturan matematika sehingga mendapatkan jawaban dari model tersebut, dan 5) mengembalikan jawaban soal kepada jawaban

asal. Pendapat lain dari Jonassen (2011 :12) yang mengungkapkan bahwa dalam menyelesaikan soal cerita peserta didik harus melakukan hal-hal sebagai berikut :

- 1) *parse the problem statement* (mengurai pernyataan masalah dengan cara membaca dan memahami deskripsi masalah),
- 2) *try to classify the problem type* (mencoba untuk mengklasifikasikan jenis masalah dengan cara menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan),
- 3) *construct a representation of the problem being solved* (membuat sebuah gambaran dari masalah yang akan dipecahkan),
- 4) *map the values in each set onto the formula* (memetakan setiap nilai kedalam rumus dan menyelesaikan masalah),
- 5) *estimate the size of the solution and the proper units* (memperkirakan Solusi),
- 6) *solve the formula* (menyelesaikan masalah dengan rumus yang telah ditetapkan).

Berangkat dari kedua pendapat tersebut, maka hal paling utama yang perlu dilakukan adalah siswa diharapkan dapat menyelesaikan soal cerita secara sistematis mulai dari membaca bermakna, menuliskan apa yang diketahui, ditanyakan, membuat model matematika, kemudian menyelesaikan soal cerita menggunakan rumus yang tepat dan mengubah jawaban soal kepada jawaban asal.

Untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Salah satu media pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa adalah penyediaan media bergambar (visual media). Dalam media bergambar tersebut tertuang materi pembelajaran yang pada nantinya akan menumbuhkembangkan kemampuan berpikir siswa, sehingga dalam menyelesaikan soal cerita akan lebih mudah dilakukan. Salah satu media pembelajaran bergambar yang bisa menarik

perhatian siswa adalah sajian cerita matematika dalam bentuk komik. Komik merupakan bacaan bergambar disertai teks percakapan yang disusun sedemikian rupa membentuk sebuah cerita menarik yang biasanya dicetak di atas kertas. Dengan adanya komik, akan dirasakan perbedaan belajar dari yang biasanya membosankan, akan lebih menyenangkan karena siswa merasa seperti sedang membaca santai tapi tetap belajar.

Dengan demikian untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal dalam bentuk cerita dibutuhkan suatu media pembelajaran menarik yang menghubungkan siswa dengan lingkungan sekitarnya serta membuat siswa-siswa menjadi lebih tertarik untuk membaca sehingga mereka akan dapat menyelesaikan masalah berbentuk soal cerita. Dengan adanya media pembelajaran ini semangat belajar siswa akan mudah ditimbulkan karena terdiri atas cerita menarik.

Melalui masalah yang telah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran (komik) yang valid dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa pada materi Aturan Pencacahan, dengan judul penelitian yaitu : ***“Pengembangan Media Komik Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Aturan Pencacahan”***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Minat baca siswa belum meningkat, karena terbatasnya media yang menyajikan soal cerita matematika.
2. Siswa belum memahami cara pengerjaan dari soal cerita.
3. Siswa menjawab soal cerita tidak secara sistematis.
4. Proses pembelajaran matematika pada umumnya masih membuat siswa cepat merasa jenuh.
5. Kurang tepatnya media pembelajaran yang digunakan sehingga kurang memotivasi siswa untuk belajar matematika secara mandiri.

1.3 Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada mengembangkan media pembelajaran berbentuk komik. Adapun pengembangan media pembelajaran matematika ini menggunakan pendekatan saintifik untuk kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa pada materi aturan pencacahan yang terdiri atas aturan perkalian, permutasi dan kombinasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “*Bagaimana mengembangkan media komik dengan pendekatan saintifik untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa pada materi aturan pencacahan yang baik dan berkualitas ?*”.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media komik dengan pendekatan saintifik yang dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa pada materi aturan pencacahan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian yang akan dilakukan diharapkan secara teoritis mampu memberikan kontribusi terhadap pembelajaran terutama terhadap media pembelajaran yang digunakan, yaitu media pembelajaran dengan pendekatan saintifik untuk kemampuan menyelesaikan soal cerita siswa.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peserta Didik

Dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika menggunakan media pembelajaran berbentuk komik.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses belajar mengajar.

c) Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas sekolah maupun kualitas pendidikan.

d) Bagi Peneliti

Sebagai bahan kajian dalam menambah pengetahuan dan pengalaman dalam penelitian yang terkait permasalahan di atas.