

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam menunjang kemajuan bangsa dan Negara dimasa depan, sehingga kualitas pendidikan dapat menentukan kualitas suatu bangsa dan Negara. Tugas dunia pendidikan, terutama pendidikan sains adalah melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan responsive terhadap berbagai kemajuan. Begitu juga halnya dengan tugas guru selain membantu siswa memahami konsep-konsep materi pelajaran yang diberikan dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut, tetapi juga harus mampu menumbuhkan minat siswa terutama terhadap pelajaran yang diberikan dan mengajak siswa melihat keterkaitan bidang yang dipelajari dengan kehidupan nyata sehari-hari.

Guru harus menggunakan berbagai pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran supaya tugas di atas dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien. Efektif berarti dapat mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan efisien berarti hemat waktu, biaya, bahan dan energi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, sehingga diperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang ada di dalam dunia pendidikan dari SD, SMP, SMA. Matematika juga merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang membutuhkan kemampuan berfikir kritis, logis, dan kreatif. Ilmu

matematika juga dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga sangat bermanfaat untuk dipelajari.

Suatu kenyataan yang sering ditemui yaitu siswa menganggap bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit sehingga siswa cenderung tidak menyukai mata pelajaran matematika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Sehingga sedikit dari siswa untuk menaruh minat dalam mata pelajaran tersebut. Sedangkan dalam lingkup pendidikan di sekolah dikatakan bahwa kedudukan ilmu matematika adalah sebagai suatu mata pelajaran yang sangat penting dan merupakan pendukung bagi mata pelajaran yang lainnya, sehingga seluruh siswa perlu belajar matematika. Selain dari itu, dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika yaitu siswa mengira bahwa untuk belajar matematika itu hanya sekedar menghitung dan menghafal rumus, tapi ilmu matematika juga menyediakan sebuah pokok bahasan yang di dalamnya terdapat soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk menyelesaikan soal dalam bentuk cerita tidak hanya dibutuhkan suatu kemampuan penalaran dan algoritma perhitungan. Tetapi dibutuhkan suatu kemampuan matematika salah satunya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan pemecahan masalah dapat membantu siswa dalam mengerjakan soal dalam bentuk cerita dengan menerapkan langkah-langkahnya, menurut Suherman (2003:84) langkah-langkah kemampuan pemecahan masalah dari Polya yaitu, (1) memahami masalah, (2) menyusun rencana pemecahan masalah, (3) melaksanakan rencana penyelesaian masalah, dan (4) melakukan pengecekan kembali.

Dari hasil observasi, diperoleh gambaran bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah pada soal cerita. Siswa masih sulit memahami masalah dari soal cerita sehingga dalam merencanakan penyelesaian masalah terhambat. Namun sedikit dari siswa yang mampu memahami masalah dari soal cerita dan mampu merencanakan penyelesaiannya, bahkan sampai melaksanakan penyelesaian masalah tetapi beberapa siswa tersebut tidak melanjutkan pada tahap terakhir yaitu tahap pengecekan kembali dikarenakan siswa mengira bahwa jawabannya sudah tepat sehingga kemampuan matematika siswa dalam pemecahan masalah masih rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan kemampuan pemecahan masalah siswa rendah diantaranya pembelajaran yang disajikan guru masih bersifat konvensional dan kurang menarik, selain itu guru juga masih menggunakan media pembelajaran konvensional salah satunya media pembelajaran powerpoint sehingga kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah, guru mengalami kesulitan dalam menemukan media pembelajaran yang tepat untuk menyajikan pembelajaran yang aktif dan efektif.

Untuk mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menyelesaikan soal cerita diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk menyelesaikan soal cerita tersebut. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media yang berisi cerita dan visual (bergambar). Arsyad (2007:91) mengatakan media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Salah satu media

visual yang dapat menarik minat siswa adalah komik. Daryanto (2011:116) Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Dengan adanya media pembelajaran berbasis visual (komik), ini akan lebih menarik minat siswa karena disamping belajar siswa juga akan merasa terhibur dengan aneka kartun yang ada dalam media pembelajaran tersebut.

Sudjana dan Rivai (2001:65) penelitian yang menunjukkan bahwa buku-buku komik dibaca oleh anak-anak di tingkat menengah dan hampir setengahnya dari siswa SMA. Penyelidikan ini membuktikan bahwa komik telah memberi pengaruh yang besar dalam kehidupan para remaja. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran komik sangat tepat digunakan, sebab pada umumnya jika seseorang siswa disuruh membaca sebuah komik, maka siswa tersebut mudah untuk memahami isi bacaannya. Berbeda halnya jika disuruh membaca buku pelajaran, siswa tersebut mengalami kesulitan untuk memahami isi bacaan tersebut, terlebih lagi jika yang dibaca adalah buku pelajaran matematika, hal ini yang menyebabkan kemampuan pemecahan masalah siswa rendah

Jadi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis visual (komik) agar siswa dapat menghubungkan antara isi materi dengan dunia nyata serta didukung dengan aneka karakter kartun yang menarik sehingga dapat menarik minat siswa dalam menyelesaikan masalah dalam soal cerita. Dengan adanya media tersebut siswa

akan lebih termotivasi untuk belajar karena didukung oleh media yang berisi gambar-gambar yang menarik.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis menganggap perlu menyusun dan melakukan penelitian yang berjudul *“Pengaruh Media Komik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah matematis Siswa Pada Materi Aturan Pencacahan Di Kelas XI”*

1.2 Identifikasi Masalah

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

- a. Matematika kurang diminati oleh sebagian besar siswa.
- b. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami masalah soal cerita matematika.
- c. Rendahnya kemampuan siswa dalam merencanakan penyelesaian masalah dalam soal cerita.
- d. Proses pembelajaran kurang menggunakan media yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah dibatasi pada pengaruh media komik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi aturan pencacahan di kelas XI

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa antara siswa yang diajarkan menggunakan media komik dan media powerpoint pada materi aturan pencacahan di kelas XI.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dibelajarkan menggunakan media komik dan siswa yang dibelajarkan menggunakan media powerpoint pada materi aturan pencacahan di kelas XI.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah:

a. Siswa

Melalui pemanfaatan media komik, siswa diharapkan dapat menyelesaikan soal cerita serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika.

b. Guru

Menjadi bahan masukan dan informasi bagi guru untuk meningkatkan kualitas mengajar dan menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran.

c. Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pemikiran sekolah dalam menyusun rencana program-program dengan memberdayakan strategi, metode dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika.

d. Peneliti

Peneliti dapat melihat seberapa besar sumbangan pembelajaran matematika menggunakan media komik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada soal cerita.