

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika berasal dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar” atau hal yang di pelajari sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semua berkaitan dengan penalaran. Matematika memiliki bahasa dan aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis, dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.¹

Sedangkan menurut Marti dalam buku Rostina Sundayana mengungkapkan, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, penggunaan pengetahuan tentang berhitung dan yang terpenting adalah kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada.² Dan di dalam pelajaran matematika terdapat materi pecahan yang harus dipelajari oleh siswa kelas V yang mencakup dasar-dasar matematika. Sebelum mempelajari pecahan siswa harus memahami materi sebelumnya untuk dapat mengerti materi yang akan diajarkan. Karena dalam materi

¹Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta, Prenadamedia Group, 2013), 184-185.

² Rostina Sundayana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (Bandung : Alfabeta, 2015), 2.

pecahan terdapat konsep dasar untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan.

Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Dalam ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Adapun bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap bagian satuan dan dinamakan penyebut.³

Terkadang dalam kehidupan sehari-hari siswa bergelut dengan pecahan tanpa mereka sadari contohnya dalam suatu keluarga yang makan kue bersama, atau ketika di sekolah berbagi dengan teman sebangkunya atau memberi sebagian yang mereka punya. Namun terkadang mereka mengalami kesulitan untuk membagi kue secara rata yang mereka miliki. Dari kisah ini dapat terlihat bahwa siswa kurang memahami pembelajaran yang telah diajarkan oleh guru di dalam kelas mengenai materi pecahan. Kemudian untuk membantu pengembangan siswa untuk mempelajari materi pecahan perlu dikembangkannya suatu media yang menarik untuk siswa.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah yang berarti “tengah” atau “pengantar” dalam bahasa Arab, (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁴

Media adalah salah satu alat bantu untuk belajar mengajar, dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) No. 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang mensyaratkan bagi guru untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Salah satu komponen dalam RPP adalah media, sehingga guru diharapkan mengembangkan media berupa alat bantu proses

³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 43.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2011), 3.

pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.⁵ Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami pelajaran yang dipelajari saat itu, penggunaan media pembelajaran sangat membantu siswa ketika belajar mengajar berlangsung. Dengan keberadaan media tersebut diharapkan dapat mengefektikan dan menciptakan suasana menyenangkan. Sehingga kelas yang kondusif akan mendukung keberhasilan belajar. Peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan, media tersebut adalah media komik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku), yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang di tampilkan lewat urutan gambar yang di buat secara khas dengan paduan kata- kata. Menurut Scott Mc Cloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik pada yang melihatnya.⁶

Penyajian matematika materi pecahan perlu disusun sedemikian rupa dengan memanfaatkan media agar pembelajaran matematika materi pecahan soal cerita lebih menarik. Anak- anak pada umumnya menyukai gambar ilustrasi, begitu pula dengan komik. Secara empirik siswa menyukai buku yang bergambar yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun.

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa komik pembelajaran matematika untuk konsep pecahan. Media komik dipilih

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) No. 22 tahun 2016.

⁶ <http://tugaskuliahchrsblogspot.co.id/2015/09/pengertiankomik-cirri-cirri-komik-jenis-jenis.html?m=1>.

dengan mempertimbangkan berbagai alasan yaitu: 1) anak- anak pada umumnya menyukai komik, 2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, 3) komik bisa di baca kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri Serang 21 Kota Serang, ada beberapa faktor yang menjadikan matematika begitu sulit untuk dipahami siswa. Salah satunya kelemahan siswa dalam berhitung, ketika dihadapkan dengan penjumlahan dan pengurangan dalam konsep pecahan, lain dari pada itu, pembelajaran yang monoton (teori- contoh- soal) sehingga siswa bosan dalam kegiatan pembelajaran, ruang kelas yang kurang kondusif, sebagian siswa yang ada di kelas V SD Negeri Bayangkara terdiri dari 4 orang inklusi, yang mengharuskan bimbingan di luar kelas. Waktu pelajaran yang tidak sesuai, kurangnya media pembelajaran matematika yang membuat siswa merasa tertarik dan menjadikan pembelajaran matematika adalah hobi yang tidak mau untuk ditinggalkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian mengangkat judul ***“Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Konsep Pecahan”*** (Research and Development (R&D) di Kelas V SDN Serang 21 Kota Serang).

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini mengenai konsep pecahan yang diajarkan di kelas V semester dua pada Standar Kompetensi (SK) ke 5 yaitu menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah dan Kompetensi Dasar (KD) yaitu 5.1 mengubah pecahan ke bentuk persen dan desimal serta sebaliknya. 5.2 mengurangi dan menjumlahkan berbagai bentuk pecahan. 5.3 mengalikan dan membagi berbagai bentuk pecahan. 5.4 menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala.

Karena keterbatasan peneliti, maka peneliti membatasi masalah pada penelitian ini adalah pengembangan media komik materi pecahan yang mengacu pada KD 5.2 (pengurangan dan penjumlahan berbagai pecahan), namun dalam penelitian ini hanya dibahas mengenai penjumlahan pecahan dengan penyebut sama.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil di atas ditemukan permasalahan di antaranya tentang cara belajar mengajar yang belum maksimal dan menggunakan media yang kurang tepat, sehingga siswa kurang aktif dalam belajar, maka perumusan masalahnya, sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media komik pembelajaran matematika untuk konsep pecahan KD 5.2 (pengurangan dan penjumlahan)

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan dengan menggunakan media komik pembelajaran matematika :

1. Untuk mengembangkan media komik pada pembelajaran matematika materi pecahan.

E. Manfaat Penelitian

1. 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.

2. Bagi Siswa :

- a) Bagi siswa, dapat membantu siswa memahami konsep pecahan 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.

3. Bagi Sekolah :

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan dalam rangka memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam lima bab di antaranya, sebagai berikut:

BAB I adalah Pendahuluan; terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II adalah Kajian Teori; terdiri dari Media Komik, Pembelajaran Matematika, Konsep Pecahan, Penelitian Terdahulu, dan Kerangka Berpikir.

BAB III adalah Metodologi Penelitian; terdiri dari Metode Penelitian, Waktu dan Tempat Penelitian, Desain Penelitian, Instrumen Penelitian, dan Analisis Data.

BAB IV adalah Hasil Penelitian; terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V adalah Penutup; terdiri dari Simpulan dan Saran.