

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini telah membawa perubahan hampir disetiap aspek kehidupan. Berbagai aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi mewarnai dan menjadi salahsatu faktor penting penunjang aktifitas manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Keadaan ini menunjukkan betapa pentingnya menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu berkontribusi serta memiliki kesempatan yang lebih baik dalam menghadapi persaingan yang semakin terus berkembang. Pendidikan salahsatu sektor yang mendapatkan banyak pengaruh dari laju perkembangan teknologi. dari waktu ke waktu dapat kita rasakan begitu banyak perubahan pendidikan. Salahsatu perubahan yang terlihat jelas telah dilakukan di indonesia yaitu telah berulang kali terjadi perubahan kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Adapun tujuan umum pembelajaran matematika yang dirumuskan *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) yaitu: (1) belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*), (2) belajar untuk bernalar (*mathematical reasoning*), (3) belajar untuk memecahkan masalah (*mathematical problem solving*), (4) belajar untuk mengaitkan ide (*mathematical connections*). Dan (5) pembentukan sikap positif terhadap matematika (*positive attitudes toword mathematics*).

Senada dengan itu tujuan pendidikan matematika diberikan disekolah menurut Depdiknas yaitu : (1) melatih cara berfikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan (2) mengembangkan aktifitas kreatif (3) mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan (4) mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan

Salah satu kemampuan matematis yang harus dimiliki oleh siswa adalah kemampuan komunikasi. Kemampuan komunikasi matematis memegang peranan penting sebagai representasi pemahaman siswa terhadap konsep matematika sendiri dan sebagai ilmu terapan bagi ilmu lainnya. Nina (2011:176) mengemukakan bahwa

Komunikasi merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran tak terkecuali dalam pembelajaran matematika, karakteristik matematika yang abstrak, sarat dengan istilah dan simbol, mengakibatkan banyak siswa yang hanya menelan mentah saja semua materi tersebut tanpa mencoba untuk memahami Informasi apa yang terkandung di dalamnya.

Pada kenyataannya siswa tidak mudah untuk mengeluarkan ide/gagasan matematika, baik dalam bentuk lisan maupun dalam bentuk tulisan, terlebih lagi jika siswa harus mengkomunikasikan ide/gagasan tersebut kepada orang lain. Sehingga disini peran guru untuk dapat merancang pembelajaran matematika sedemikian sehingga dapat merangsang siswa untuk dapat berkomunikasi dengan baik. Jika siswa mampu berkomunikasi dengan baik, maka diharapkan mereka dapat mengembangkan berbagai ide matematika, sehingga konsep-konsep matematika itu sendiri dapat dibangun dengan landasan yang kuat.

Tujuan pembelajaran akan tercapai salah satunya adalah dengan perpaduan model dan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan

diajarkan. Untuk itu dalam upaya meningkatkan kemampuan matematis siswa, penggunaan media dapat dilakukan dengan mengacu pada sumber belajar yang sudah ditetapkan. Penerapan media pembelajaran telah memberikan sumbangsih dan kontribusi yang banyak terhadap proses pembelajaran. Banyak keuntungan dan manfaat yang bias didapat dari penggunaan media pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran mendukung serta membantu guru dalam menyampaikan materi yang ada dalam bahan ajar sehingga siswa lebih mengerti dan memahami materi yang diajarkann. media pembelajaran juga terbukti mampu untuk meningkatkan minat belajar siswa dimana dengan minat belajar siswa yang tinggi, pencapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang diinginkan bisa lebih mudah dan cepat.

Media pembelajaran telah memberikan nilai tambah dalam proses belajar mengajar. Sistem belajar mengajar konvensional akan menjadi berubah ketika media pembelajaran dilibatkan dalam pembelajaran. Agar media pembelajaran dapat menjalankan pernananya maka pemilihan dan penggunaan media pembelajaran tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan kriteria tertentu serta memperhatikan berbagai hal yang menyangkut pembelajaran. Guru juga harus menguasai penggunaan media pembelajaran dimana nantinya penggunaan media pembelajaran yang dipilih tersebut juga diajarkan kepada siswa sehingga keberadaan media pembelajaran dapat benar-benar mendukung pembelajaran dan tidak menghambat proses belajar mengajar.

Salahsatu media pembelajaran yang paling banyak digunakan adalah media pembelajaran berbasis visual. Media pembelajaran berbasis visual merupakan media pembelajaran yang mampu memperlihatkan materi pembelajaran dalam bentuk tampilan. Media visual juga dapat diartikan sebagai media berasakan penglihatan manusia atau mata. Media visual yang baik tidak sekedar suatu media yang dapat dilihat oleh mata, namun media yang penerimaan pesannya berupa visual atau gambar tanpa mengurangi atau menghilangkan makna dari pesan tersebut.

Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu. Fungsi media pada tujuan pembelajaran, yaitu informasi yang didapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Dalam pengemabngan media visual, terdapat banyak jenis dan bentuk. Untuk itu pemerintah mengeluarkan buku paket matematika untuk setiap jenjangnya. Buku matematika yang dikeluarkan terdiri dari buku bagi guru dan buku bagi siswa, buku bagi guru untuk membimbing guru dalam setiap langkah pembelajaran. Sedangkan, buku bagi siswa yaitu buku yang digunakan siswa untuk belajar seperti pada umumnya. Buku paket matematika saja tidaklah cukup untuk mencapai pembelajaran yang harmonis. Salah satunya adalah dnegan menggunakan komik yang dimana dapat dikatakan sebagai media visual yang cukup baik.

Dikatakan demikian karena komik mempunyai sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah diterima, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa visual yang dialogis, dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan nonverbal ini, mempercepat siswa paham terhadap isi pesan yang dimaksud.

Dalam pembelajarannya, media komik harus dapat dikemas dalam bentuk yang menarik tanpa menghilangkan keefektifan dan keefisiensinya. Komik pembelajaran sangat berperan dalam pengembangan yang sudah didesain sedemikian rupa akan lebih baik apabila dikemas dengan komik yang dimana terdapat banyak gambar beserta makna-makna yang diharapkan dapat tersampaikan dan berkesesuaian dengan tema. Komik juga berperan penting dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran seperti komik memiliki peran untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa.

Berdasarkan pada deskripsi yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Melalui Komik dalam Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalahnya yaitu:

1. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyampaikan ide/gagasan matematika.
2. Pendidikan formal yang berlangsung cenderung hanya mengasah aspek mengingat dan memahami saja.
3. Kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah kemampuan komunikasi matematis antara siswa yang belajar menggunakan media komik matematika lebih baik dengan siswa yang belajar menggunakan media buku paket matematika?
2. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik?

D. Batasan Masalah

Pada penelitian ini perlu dicantumkan beberapa batasan masalah yang dikhawatirkan dapat mempengaruhi pemahaman atau penafsiran yaitu:

1. Penerapan media komik pada penelitian ini adalah untuk membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran yang kemudian dideskripsikan dan dianalisis sejauh mana komik tersebut memengaruhi kemampuan komunikasi matematis siswa dalam pembelajaran matematika
2. Materi yang digunakan dalam komik adalah materi segitiga dan segiempat

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan media komik matematika terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa SMP lebih baik daripada pembelajaran dengan buku paket matematika (tanpa komik)
2. Untuk mengetahui sikap positif siswa terhadap pembelajaran matematika yang menggunakan media komik

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan masukan yang berarti bagi pihak-pihak berikut:

1. Bagi penulis, merupakan suatu masukan pengetahuan sehingga dapat mempersiapkan diri untuk mengajar lebih baik dan memberikan gambaran dalam menerapkan strategi pembelajaran yang baik, serta efektif sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat memotivasi diri untuk mengerti dan memahami suatu materi, serta memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif.
3. Bagi guru, pembelajaran menggunakan media komik dapat dijadikan sebagai alternatif pegangan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
4. Bagi sekolah, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran matematika

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan di dalam penelitian ini, ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara, penyampaian pesan atau informasi dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media merupakan alat bantu atau alat komunikasi yang digunakan untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran. Media pembelajaran banyak sekali jenisnya, yaitu media cetak, audio, audio-cetak, proyeksi visual diam, proyeksi visual audio diam, komputer dan lain-lain. namun kenyataannya tidak banyak

jenis media biasa digunakan oleh guru di sekolah beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaatkan adalah media cetak (buku)

2. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran tersebut, dalam hal ini pembelajaran merujuk pada sebuah proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar (dalam hal ini komik pembelajaran). Komunikasi akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas,
3. Kemampuan komunikasi matematika adalah kemampuan siswa dalam merefleksikan benda-benda nyata, gambar dan ide-ide matematika, membuat model dituasi atau persoalan menggunakan metode lisan, tertulis, kongkret, grafik dan aljabar. Menggunakan keahlian membaca, menulis dan menelaah untuk menginterpretasi

H. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran lebih jelas tentang isi dan keseluruhan skripsi disajikan dalam bentuk struktur organisasi yang tersusun. Pembahasannya dapat disajikan dalam sistematika penulisan. Struktur organisasi skripsi dapat berisi tentang urutan penelitian dalam setiap bab dan sub bab. Struktur organisasi skripsi dimulai dari bab I sampai bab V.

BAB 1 Pendahuluan, berisi tentang; latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definidi operasonal dan stuktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Teoritis, kajian ini sebagai landasan teoritik yang digunakan peneliti untuk membahas dan menganalisis masalah yang diteliti, yang meliputi;

kajian teori, analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti, yang di dalamnya mencakup keluasan dan kedalaman materi, karakteristik materi, bahan dan media, strategi pembelajaran, serta sistem evaluasi.

BAB III Metode Penelitian, yang meliputi; metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, rancangan analisis data. Pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan.

BAB IV berisi tentang deskripsi profil populasi dan sampel (responden) penelitian, serta hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian. Profil populasi penelitian melaporkan karakteristik dan kondisi lokasi penelitian yang dilengkapi proporsi kondisi populasi penelitian, sedangkan profil sampel penelitian berisi kondisi dari responden yang menjadi sampel penelitian. Hasil penelitian dan pembahasan, esensi dari bagian ini adalah uraian tentang data yang terkumpul, hasil pengolahan data serta analisis terhadap kondisi hasil pengolahan data.

BAB V Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan berisi mengenai hasil penelitian yang merupakan jawaban terhadap tujuan penelitian jawaban saran berisi tentang rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya tentang tindak lanjut ataupun masukan hasil penelitian.

