

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan potensi dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi, oleh karena itu dengan adanya pendidikan seseorang dapat memiliki kecerdasan, akhlak mulia, kepribadian, kekuatan spiritual, dan keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Pendidikan Indonesia telah diatur oleh perundang-undangan yaitu pada UU RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 ayat 1 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara sesuai dengan tujuan nasional di negara Indonesia.

Pentingnya pendidikan dalam meningkatkan sumber daya manusia yang unggul dan kompetitif untuk menghadapi perubahan dan perkembangan zaman yang semakin meningkat tajam. Upaya tersebut dapat kita lakukan dengan pendidikan formal, pendidikan informal merupakan pendidikan yang terstruktur dan memiliki jenjang mulai dari pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan atas dan pendidikan tinggi.

Pengertian Pendidikan sekolah dasar mempunyai makna yang sama dengan definisi di atas yang membedakan hanya siswanya. Pendidikan sekolah dasar terpusat pada siswa kelas dasar antara kelas 1 sampai dengan kelas 6 yang ketentuan materi dan pokok bahasanya diatur tersendiri dalam GBPP (Garis – garis besar program pengajaran). Sehingga Pendidikan di sekolah dasar dengan ruang lingkungannya mencakup materi ke SD-an salah satu materi yang di pelajari di sekolah dasar adalah matematika.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang abstrak, sehingga sangat sulit di cerna oleh siswa sekolah dsar sedangkan menurut Piaget siswa sekolah dasar dikategorikan masih dalam tahap operasional kongkret dimana cara berpikir siswa masih harus diberikan contoh- contoh konkret atau nyata yang dapat di hubungkan dengan kehidupan sehari-harinya. Pendapat ini juga didukung oleh Juwantara, (2019:30) bahwa “anak-anak pada tahap operasional kongkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika”. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran matematika memiliki pencapaian suatu tujuan salah satunya Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, maka daritu kemampuan pemahaman konsep matematika merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran matematika. Hal ini juga di akui oleh (Wiryanto, 2020) Pembelajaran matematika pada dasarnya memiliki karakteristik yang abstrak, serta konsep dan prinsipnya yang berjenjang. Dengan adanya kemampuan pemahaman

konsep matematika yang baik siswa diharapkan dapat melakukan pemecahan masalah- masalah yang muncul.

Pembelajaran matematika yang harus di tekankan pemahaman konsep adalah materi perkalian, materi perkalian merupakan operasi penjumlahan berulang yang memiliki aturan “Perkalian merupakan salah satu topik matematika yang sangat penting dalam pembelajaran karena banyak penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Tidak banyak siswa yang mampu memahami tentang apa itu operasi perkalian.”(Halyadi *et al.*, 2016:81). Konsep Perkalian yang sering sulit dipahami dan membingungkan disebabkan tidak terlibatnya siswa secara aktif dalam penemuan pecahan masalah itu sendiri. Maka dariitu, diperlukan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah materi atau contoh soal yang harus dikerjakan oleh siswa, sehingga siswa dapat terlibat aktif dalam penemuan konsep dari perkalian tersebut.

Permasalahan dalam penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya menunjukkan masalah yang sama dengan penelitian ini. Misal penelitian (Prihanto and Yuniarta, 2018) menemukan permasalahan yaitu Kemampuan matematika yang dimiliki oleh para siswa rendah yang di sebabkan oleh kurangnya peran guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Sedangkan menurut penelitian (Badruttamam and Kholidah, 2020) menemukan permasalahan yaitu nilai semester ganjil kurang dari standar KKM yang disebabkan oleh guru dan siswa hanya berpegang pada buku tematik. Oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran komik

menjadi kebutuhan yang bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDI Darul Huda pada tahun ajaran 2019/ 2020 pada tanggal 27 November 2019, kurangnya tingkat fokus siswa terhadap materi perkalian sehingga dalam menyampaikan materi tidak maksimal, selain itu peneliti memberikan soal perkalian dengan jumlah soal 5 kepada siswa kelas II, saat siswa menjawab soal-soal tersebut peneliti mengamati beberapa siswa terlihat kebingungan sehingga menjawab soal tersebut dengan asal-asalan. sehingga pada saat peneliti mengoreksi jawaban siswa tersebut masih banyak sekali siswa yang belum memahami konsep perkalian, Menurut guru kelas II sekaligus walikelas II masih banyak ditemukan siswa menjawab soal yang salah selain itu siswa juga kurang antusias dalam proses pembelajaran perkalian dikarenakan siswa malas membaca soal dan malas berhitung.

Banyak siswa yang tidak memperhatikan guru saat proses pembelajaran pada materi perkalian, akibatnya siswa kesulitan dalam menjawab soal cerita perkalian. Selain itu guru juga masih terpaku pada buku tematik, Lks, dan buku guru. Penggunaan media pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru hanya berupa gambar yang di cetak sehingga membuat siswa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Indaryati, 2015) “Konsep dapat dipahami dengan baik oleh siswa SD apabila disajikan dalam bentuk konkret dan beragam.” apabila penggunaan media sesuai dengan materi

perkalian yang akan di ajarkan, masalah yang di alami guru diatas adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran.

Media adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses interaksi secara langsung anantara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengantujuan memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang di pelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas “*The media used to be one important factor in determining the success of achieving learning objectives*” (Daulay, 2017: 16). Pendidikan tidak hanya berkontribusi pada pengembangan pribadi dan profesional siswa, tetapi juga meningkatkan partisipasi sosial dan interaktivitas siswa, sehingga media dapat meningkatkan efektivitas sebuah pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan guru pada abad 21 adalah media Interaktif/ media berbasis multimedia, jenis media interaktif yaitu, Media Learning, Media web/ situs Online, Media Software, Media Aplikasi Android dan Software pembuat media interaktif, seperti Microsoft Power Point.

Media Komik Perkapoint adalah media pembelajaran berupa komik dengan basis Powerpoint. Power point biasa digunakan oleh guru dalam menyamoaikan suatu materi, adanya gabungan komik dan powerpoint ini peneliti berharap siswa dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemahaman konsep perkalian matematika kelas II. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti membutuhkan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan pernyataan (Sari & Setiawan, 2018) “*learning media needs*

to be developed so that by using this medium can interest students so that they can improve student learning outcomes.” yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep perkalian matematika berupa media komik dengan judul “Pengembangan Media Komik Perkapoint dalam meningkatkan kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Matematika kelas II SDI Dsarul Huda”.

B. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Komik Perkapoint dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada materi perkalian matematika kelas II di SDI Darul Huda 2019/2020.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah yang dikutip dari Batasan masalah adalah :

1. Bagaimana pengembangan media komik Perkapoint dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada materi perkalian matematika kelas II di SDI Darul Huda?
2. Bagaimana kelayakan dan keefektifan media komik Perkapoint dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada materi perkalian matematika kelas II di SDI Darul Huda?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk pengembangan media komik perkapoint dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada materi perkalian matematika kelas II di SDI Darul Huda.

2. Untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media komik perkapoint dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada materi perkalian matematika kelas II di SDI Darul Huda.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diterapkan dapat memberikan manfaat yang berarti terhadap peningkatan kualitas pendidikan, terutama :

1. Untuk Guru

Media komik Perkapoint dapat bermanfaat dalam membantu penyampaian konsep materi perkalian

2. Untuk Siswa

Untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep perkalian matematika