

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan seringkali dijadikan sebagai investasi berjangka untuk kelangsungan hidup bermasyarakat. Hal ini terjadi karena pendidikan mempengaruhi kehidupan manusia melalui proses belajar sehingga hal tersebut menjadikan manusia untuk terus berkembang menjadi masyarakat modern (Rusmania, 2015). Proses belajar dijadikan sebagai sarana untuk menghadapi permasalahan yang akan terjadi pada masa mendatang sehingga terciptanya kehidupan yang layak dan sejahtera. Dalam pendidikan terdapat pembelajaran yang mendukung dalam perkembangan dan meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu pembelajaran interaktif.

Pembelajaran interaktif yaitu pembelajaran yang menjadikan guru sebagai aktor utama untuk dapat mewujudkan situasi interaktif bersifat mendidik selama proses pembelajaran (Majid, 2013:83). Dalam hal ini diharuskan adanya timbal balik yakni, pendidik dengan siswa, siswa antar siswa serta dengan sumber pembelajaran yang digunakan dalam menyokong terlaksananya tujuan belajar. Kegiatan belajar interaktif tidak memprioritaskan hasil namun proses belajarnya, sehingga bagaimana seorang guru dapat membangun siswa agar lebih mudah menguasai pelajaran yang tidak diperoleh dari kegiatan menghafal namun dari

mengalami atau pengalaman, apalagi dalam pelajaran matematika. Teori behavioristik mendefinisikan bahwa kegiatan belajar merupakan pertukaran tingkah laku sebagai halnya reaksi dari adanya korelasi antara stimulus dan respond dan jika telah terjadi perubahan dari tingkah laku seseorang maka seseorang tersebut dianggap telah belajar (Budiningsih, 2012:20). Menurut Wahyuni & Umar (2013) stimulus atau perangsang dalam pembelajaran yang diberikan kepada pembelajar adalah media pembelajaran yang sesuai dengan karekteristik pembelajar seperti komik berbasis narasi dengan tujuan agar pembelajar dapat memberikan respon berupa minat dan motivasi belajar yang berpengaruh pada kecakapan menyelesaikan soal cerita.

Matematika ialah mata pelajaran pokok pada setiap jenjang pendidikan serta menjadi bagian dari kehidupan manusia, karena banyak hal serta setiap kegiatan dalam hidup bermasyarakat menggunakan matematika dalam penyelesaiannya. Matematika memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan bernalar serta berpengaruh dalam memecahkan permasalahan sehari-hari (Kusmaryono & Ulia, 2020). Namun penyajian matematika dalam bentuk tulisan membuat siswa sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidayah (MI) sulit memahami secara nalar dan pembelajaran matematika saat ini masih sangat monoton, sehingga setiap pembelajarannya membosankan. Hal ini yang menyebabkan matematika tidak disukai oleh banyak siswa. Selain itu, penyebab lainnya ialah kurangnya sarana penunjang dalam kegiatan belajar mengajar matematika. Hal tersebut karena siswa

membutuhkan alat atau media ajar yang bersifat nyata, sehingga selama pembelajaran bersifat abstrak diharapkan dapat dikemukakan dengan baik apabila dengan menggunakan benda yang nyata atau konkret yaitu memanfaatkan media (Ulia, 2018). Penggunaan media dalam bentuk komik masih sangat jarang dilakukan oleh guru, terutama sekolah dasar. Dalam hal ini Daryanto (2010:27) mengungkapkan bahwa komik ialah suatu bentuk persembahan cerita dengan rangkaian gambar yang lucu. Penggunaan komik dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar menjadi menyenangkan, juga dijadikan sebagai hiburan melalui gambar dan cerita yang disajikan secara sederhana sehingga sangat disukai oleh beragam golongan baik muda maupun dewasa. Penggunaan media komik yang menyajikan gambar-gambar dan cerita yang menarik akan mempengaruhi minat belajar siswa terhadap matematika, dengan hal ini maka diharapkan hasil belajar (kognitif) siswa terjadi peningkatan.

Pemahaman konsep matematika ialah bagian vital dimana seumpama siswa telah menguasai konsep matematika akan mempermudah siswa tersebut untuk dapat mengingat lebih lama pelajaran matematika yang dipelajarinya. Dengan ini, maka untuk dapat menyelesaikan suatu kasus yang berkaitan dengan matematika membutuhkan pemahaman konsep dalam penyelesaiannya, sehingga terwujudnya suatu kesuksesan belajar pada siswa (Anggraini & Prahmana, 2018). Dalam teori belajar behavioristik memusatkan siswa untuk bermeditasi. Tanggapan dalam teori ini ialah proses penciptaan, dengan melibatkan siswa untuk meraih sasaran tertentu,

kemudian siswa perlu mandiri untuk berkreasi dan berimajinasi. Menguasai pemahaman konsep matematika secara baik dan mendalam dapat memberikan rangsangan terhadap ingatan siswa sehingga akan menjadikan siswa untuk dapat memiliki pola pikir yang kritis. Dalam hal ini pendidik mengharapkan kepada siswa untuk bisa mengemukakan kembali hasil kerjanya sehingga dapat benar-benar memahaminya.

Permasalahannya ialah sering kali siswa keliru dalam memahami konsep matematika yang harus segera diatasi, hal tersebut serupa dengan percobaan yang pernah dilaksanakan oleh Febriyanto, dkk (2018) rendahnya pemahaman konsep matematika pada siswa kelas II SDN Simpeureum 1 disebabkan karena siswa sering kali keliru dalam menyatakan ulang konsep matematika yang telah diajarkan oleh pendidik. Selain itu, kegiatan pembelajaran yang belum memaksimalkan dalam penggunaan media.

Dalam percobaan yang dilaksanakan oleh Dian (2013) menyebutkan bahwa menggunakan media komik berhasil memberikan nuansa belajar yang menarik dan menyenangkan, dimana komik memiliki unsur seni yang tinggi, tidak hanya menyajikan materi pelajaran namun juga terdapat hiburan melalui gambar. Selain itu, penggunaan komik sebagai media pelajaran juga memberikan pesan yang tertuang dalam pengetahuan serta permasalahan yang dirancang secara runtut, jelas dan menyenangkan akan memberikan rangsangan terhadap siswa untuk total dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, maka hasil yang diperoleh dari

pembelajaran tersebut akan maksimal. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh apabila media tersebut sesuai dengan tingkatan kemampuan pemahaman siswa. Dengan ini, pendidik diharuskan dapat menentukan media yang serasi atau cocok dengan siswa untuk menunjang kegiatan belajar mengajar serta memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Hasil wawancara pada saat melakukan kegiatan observasi dengan guru wali kelas II di MIN 1 Bangka Selatan diperoleh informasi bahwa setengah dari jumlah siswa yang menyukai pelajaran Matematika, hal ini terjadi disebabkan kurang memadainya media pembelajaran yang membantu pada ketercapaian tujuan pembelajaran, dan siswa beranggapan bahwa matematika pelajaran yang rumit. Selain itu, masih terdapat siswa yang kesusahan dalam berhitung dan menulis, sehingga menjadi penghambat dan menjadikan siswa tersebut tertinggal dari siswa-siswa yang lain. Salah satu indikator pemahaman konsep matematika ialah kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep. Dalam hal ini, siswa sering kali keliru, sehingga terjadilah sebuah kesalahan yang berdampak pada tahapan selanjutnya.

Permasalahan lain yang terjadi yaitu siswa kurang cepat dalam menguasai pelajaran dikarenakan kurangnya konsentrasi terhadap materi pelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung yang disebabkan oleh keinginan diri sendiri untuk bermain maupun karena diganggu oleh teman. Permasalahan yang lain pada masa pandemik seperti saat ini, sekolah memberikan kebijakan kepada siswa untuk

bersekolah secara bergantian atau menggunakan sistem *shift* pagi dan siang. Setiap kelas akan dibagi menjadi 2 bagian, yaitu pagi dan siang, hal ini mengurangi jam pelajaran sehingga waktu untuk belajar akan lebih sedikit. Pendidik yang profesional dan kreatif harus memberikan nuansa belajar yang menyenangkan. Maka dalam hal ini diperlukan adanya pembelajaran yang menekankan pada perbuatan serta pengertian, sehingga siswa tidak sekedar menghafal faktanya saja, karena siswa akan dengan mudah melupakan hal tersebut.

Permasalahan dalam memahami konsep perkalian pada kelas II harus diidentifikasi sedini mungkin, dikarenakan akan membuat siswa kesulitan untuk naik pada tahap berikutnya sehingga harus segera ditanggulagi sedini mungkin. Tuntutan siswa saat nanti naik ke kelas III akan lebih sulit dan semakin luas, oleh sebab itu diharuskan kepada guru untuk dapat mengidentifikasi permasalahan yang terjadi sekarang agar tidak muncul permasalahan baru. Berdasarkan latar belakang tersebut dengan ini maka penting dilaksanakan penelitian yang berjudul “Analisis pembelajaran interaktif berbasis media komik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika kelas II MIN 1 Bangka Selatan”.

1.2 Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini maka fokus penelitiannya ialah analisis pembelajaran interaktif berbasis media komik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika kelas II MIN 1 Bangka Selatan.

1.3 Rumusan Masalah

Dari penelitian ini dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pembelajaran interaktif berbasis media komik bagi kelas II MIN 1 Bangka Selatan?
- b. Bagaimana peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika melalui pembelajaran interaktif berbasis media komik siswa kelas II MIN 1 Bangka Selatan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran interaktif berbasis media komik bagi siswa kelas II MIN 1 Bangka Selatan.
- b. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika melalui pembelajaran interaktif berbasis media komik siswa kelas II MIN 1 Bangka Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat:

1. Untuk memberikan terobosan baru bagi pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai.
2. Untuk memberikan dorongan semangat belajar serta menyenangkan bagi peserta didik.
3. Untuk bahan masukan serta evaluasi dalam memperbaiki eminensi mutu pendidikan secara maksimal.

