

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tujuan pembelajaran matematika menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Kelulusan Mata Pelajaran (mapel) Matematika Sekolah Menengah Pertama (SMP), yaitu menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajari, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.¹

Namun, realitas di lapangan tak sesuai dengan amanat Permendiknas di atas. Salah satu materi yang kurang dipahami di MTs NU Al Hidayah adalah himpunan. Materi ini terdapat pada awal semester genap kelas VII. Sebetulnya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sering menjumpai permasalahan himpunan, namun mereka masih kesulitan ketika memecahkan persoalan terkait himpunan. Selain itu, materi himpunan juga tidak lepas dari materi-materi yang telah dipelajari peserta didik saat semester gasal. Misalnya, dalam materi himpunan ada berbagai macam himpunan bilangan. Hal ini menunjukkan adanya prasyarat bagi peserta didik untuk menguasai materi bilangan.

Berdasarkan informasi dari guru MTs NU Al Hidayah Kudus, Hasil Ujian Tengah Semester (UTS) tahun pelajaran 2012/2013 menunjukkan masih ada peserta didik yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), yaitu 65. Hasil Ujian Akhir Semester (UAS) gasal juga demikian. Data yang berhasil dihimpun dari guru matematika menunjukkan, nilai UAS mapel matematika semester gasal yang diselenggarakan pada awal Desember 2012 lalu sangat rendah. Kelas VII MTs NU Al Hidayah yang terdiri dari enam kelas, yaitu VII-A, VII-B, VII-C, VII-D, VII-E, dan VII-F mendapatkan nilai rata-rata di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum

¹ Permendiknas No 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Kelulusan Mata Pelajaran Matematika SMP

menguasai materi pada semester gasal. Padahal, materi-materi yang diajarkan selama semester gasal merupakan prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya. Sehingga masalah tersebut di atas akan berpengaruh pada saat mempelajari materi berikutnya, yaitu materi himpunan yang akan disampaikan di awal semester genap.

Selain itu, pembelajaran matematika di kelas VII menggunakan metode ekspositori. Guru menjelaskan materi dan memberikan contoh soal kepada peserta didik. Selanjutnya peserta didik diminta mengerjakan soal-soal latihan dari buku lembar kerja siswa (LKS). Pembelajaran berlangsung terus-menerus secara monoton. Akibatnya, minat belajar peserta didik berkurang. Terbukti, tak sedikit peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan materi dari guru. Alhasil, masih ada sejumlah peserta didik yang belum memahami konsep matematika yang diajarkan.

L. Crow dan A. Crow berpendapat, proses pembelajaran hendaknya dirangsang atau distimulir dan dibimbing ke arah hasil-hasil yang diinginkan. Rangsangan tersebut bertujuan untuk membangkitkan minat dalam kegiatan belajar.²

Mapel matematika yang memiliki objek kajian abstrak berupa fakta, konsep, operasi dan prinsip, butuh bantuan media untuk mempermudah memahami dan membangkitkan minat belajar. Menurut Sudjana dan Rivai, penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar. Hal itu berkenaan dengan taraf berpikir peserta didik. Tahap berpikir mereka mengikuti tahap perkembangan berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak. Dengan media pembelajaran, hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan.³

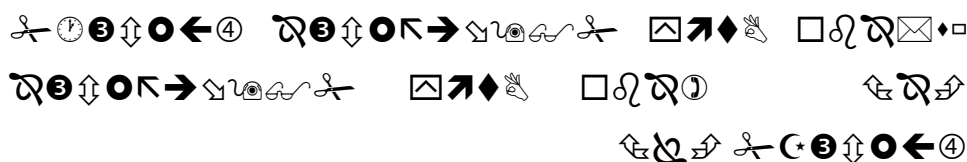
Bruner sebagaimana dikutip Azhar Arsyad mengatakan, untuk memahami konsep-konsep yang abstrak diperlukan wakil representatif yang dapat dipahami indera manusia. Setidaknya ada tiga tahap representatif yang

² L. Crow & A. Crow, *Psychologi Pendidikan*, Terjemahan Abd. Rachman Abror, (Yogyakarta: Nur Cahya, 1989), hlm. 275

³ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hlm. 3

disampaikan oleh Bruner. Pertama, tahap enaktif di mana suatu pengetahuan dipelajari secara aktif oleh peserta didik melalui benda-benda konkret. Kedua, tahap ikonik di mana pengetahuan dipelajari melalui visualisasi gambar, skema, grafik, tabel dan sebagainya yang menggambarkan kondisi konkret pada tahap enaktif. Ketiga, tahap simbolik dimana pengetahuan direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak, baik simbol verbal maupun lambang matematika.⁴

Jika dikaitkan dengan pendapat Bruner, media komik mampu mengurangi keabstrakan matematika. Ia termasuk kategori tahap pembelajaran ikonik yang memanfaatkan media gambar untuk mempermudah dalam penyampaian materi. Sehingga matematika yang dikenal peserta didik dengan mapel paling sulit bisa menjadi mudah dan menyenangkan. Hal ini tentu sesuai dengan bunyi Al-Qur'an surat Alam Nasyrat ayat 5-6:



*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”*⁵

Menurut M. Quraish Shihab, melalui ayat tersebut Allah SWT. menjelaskan salah satu *sunnah*-Nya yang bersifat umum dan konsisten: “setiap kesulitan pasti disertai atau disusul oleh kemudahan selama yang bersangkutan bertekad untuk menanggulangnya.”⁶

Berangkat dari masalah tersebut, penulis terdorong untuk melakukan eksperimen pembelajaran matematika menggunakan media komik matematika (komat). Komik merupakan cerita bergambar kartun yang mudah dicerna sekaligus lucu. Bundhowi menjelaskan, penggunaan gambar kartun dalam pembelajaran memiliki peranan penting karena peserta didik sangat tanggap

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 7-8

⁵ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Quran dan Terjemahannya*, (Semarang: Asy-Syifa, tt), hlm. 1073

⁶ Shihab, M. Quraish, *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Al-Qur'an Volume 1*, (Jakarta: Lentera Hati, Cetakan II 2004), hlm. 361

terhadap stimulus visual yang lucu, menarik dan praktis.⁷ Selain itu, media komik sangat dekat dengan kehidupan peserta didik. Bahkan beberapa tokoh kartun dari dunia komik sangat familier di telinga mereka. Tentu menjadi menarik ketika komik dihadirkan dalam proses pembelajaran matematika.

Karakteristik komik yang menyenangkan berpotensi memicu peserta didik untuk belajar matematika secara mandiri. Mereka tidak akan bosan membaca komik secara berulang-ulang. Dengan begitu peserta didik lebih mudah menangkap materi himpunan yang diajarkan.

Hal itu sesuai pendapat Levie dan Levie sebagaimana dikutip oleh Arsyad bahwa stimulus gambar membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep.⁸

Adapun judul dalam penelitian ini adalah: “Efektivitas Penggunaan Komik Matematika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII MTs NU Al Hidayah Kudus Tahun Pelajaran 2012/2013 pada Materi Pokok Himpunan.”

B. Rumusan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada efektivitas penggunaan komik matematika dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII MTs NU Al Hidayah Kudus tahun pelajaran 2012/2013 pada materi pokok himpunan. Sehingga dapat dirumuskan: apakah penggunaan media komik matematika dalam pembelajaran matematika efektif untuk meningkatkan hasil belajar?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dan manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut:

⁷ Bundowi, “*Teknik yang Menarik, Lucu, dan Praktis untuk Mengajar Bahasa dan Kepekaan Budaya yang Tinggi*”, Makalah, 2002

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 9

1. Tujuan

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan komik matematika dalam meningkatkan hasil belajar hasil belajar peserta didik kelas VII MTs NU Al Hidayah Kudus tahun pelajaran 2012/2013 pada materi pokok himpunan.

2. Manfaat

Penelitian ini diharapkan memiliki banyak manfaat. Baik bagi peneliti sendiri maupun bagi pihak lain yang membaca penelitian ini. Adapun manfaat dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis (keilmuan), penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika. Sebab hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam menentukan kebijakan dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Manfaat praktis

1) Bagi sekolah

- a) Sebagai bahan acuan dalam menentukan kebijakan pembelajaran matematika
- b) Diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

2) Manfaat bagi pendidik

- a) Membantu mempermudah dalam penyampaian materi matematika terutama materi himpunan
- b) Mendorong kreativitas guru agar selektif dalam memilih media pembelajaran matematika
- c) Menumbuhkan kesadaran pada guru akan pentingnya memahami perkembangan psikologis peserta didik

3) Manfaat bagi peserta didik

- a) Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran komik
- b) matematika, hasil belajar matematika peserta didik dapat meningkat

- c) Membantu peserta didik dalam mengkonkretkan materi-materi abstrak dalam matematika
 - d) Mendorong peserta didik untuk belajar matematika secara mandiri
- 4) Manfaat bagi peneliti
- a) Mendapatkan pengalaman berharga melaksanakan pembelajaran matematika yang menarik dan menyenangkan
 - b) Sebagai bekal peneliti ketika praktik mengajar di kelas