

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi, karena pendidikan memegang peranan penting dalam produksi sumber daya manusia di masa yang akan datang. Pendidikan dapat mengubah cara berpikir masyarakat untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan meningkatkan kepribadian. Seperti yang dinyatakan (Harefa, D., 2020) bahwa “pendidikan adalah suatu proses dimana orang mengembangkan kemampuan belajar untuk menghubungkan kesulitan mereka dengan teka-teki yang berguna untuk membentuk masalah”. Oleh karena itu, pendidikan semakin membutuhkan keahlian khusus dalam sistem pengelolaannya dan lebih membutuhkan keahlian interdisipliner dalam pemecahan masalah. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika harus diajarkan kepada semua siswa sejak sekolah dasar untuk melatih mereka berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.

Mata pelajaran matematika erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, hal tersebut karena melalui pembelajaran matematika siswa dapat berpikir secara sistematis dan logis untuk kebutuhan praktisnya pada kehidupan sehari-hari seperti proses jual beli dan kegiatan lainnya yang membutuhkan mata pelajaran matematika untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sejalan dengan pendapat (Susanto, 2015) bahwa “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”.

Tujuan mata pelajaran matematika pada pendidikan dasar dan menengah yang tercantum di dalam KTSP (2006) yang disempurnakan pada kurikulum 2013 (Hendriana, 2018), sebagai berikut: 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika

dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika. 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh. 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media untuk memperjelas keadaan atau masalah. 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah penting untuk dikembangkan dan dimiliki oleh setiap siswa melalui pembelajaran matematika di sekolah.

Kemampuan matematika yang rendah membuat hasil belajar siswa semakin buruk. Kondisi ini sesuai dengan hasil PISA, dimana hasil survei PISA 2018 membuktikan bahwa dalam kategori matematika, menempati peringkat ke-73 dari 80 negara dengan rata-rata skor 379 adalah Indonesia. Skor rata-rata Indonesia masih jauh lebih rendah dari China, dengan rata-rata skor 591 peringkat pertama (Ikawati & Kowiyah, 2021). salah satu hasil belajar matematika yang rendah adalah tentang materi pecahan. Pecahan ialah salah satu materi paling penting dalam pelajaran aljabar yang diterapkan guna mempelajari materi lainnya (Zabeta et al., 2015). Pada kenyataannya tidak jarang siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan karena metode pembelajaran yang formal kurang menopang pemahaman siswa mengenai persepsi pecahan. Jika, masalah ini dibiarkan tentunya akan mempengaruhi hasil belajar dan tidak terwujudnya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk mengatasi masalah tersebut, peran guru sangat dibutuhkan tidak hanya memberi bantuan dan dorongan, pengawasan, dan pembinaan dalam pembelajaran tetapi untuk menumbuhkan daya tarik dan ambisi belajar siswa. Salah satu yang bisa dilakukan oleh guru untuk memperbaiki metode pembelajaran matematika yang sifatnya abstrak adalah dengan menerapkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media komik.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di salah satu SD di Kecamatan Haurgeulis menunjukkan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit

untuk dipelajari siswa, terutama pada materi pecahan di kelas V. Hal ini terbukti dengan siswa yang masih belum paham materi pecahan karena diharuskan menghafalkan konsep dan definisi tanpa memahami maksud isinya sehingga kecenderungan tersebut berdampak pada kemampuan memecahkan masalah matematika, yang dapat dilihat dari rendahnya hasil belajar. Tidak sedikit siswa yang menganggap matematika itu sulit, sehingga muncul rasa tidak suka terhadap matematika. Rasa tidak suka tersebut berimbas pada tidak adanya motivasi siswa mempelajari matematika dengan serius (Rostika & Permatasari, 2017).

Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dapat dilihat dan diukur berdasarkan hasil tes evaluasi, menurut Rostika (2017, hlm. 36) bahwa “kriteria siswa dapat dikatakan mampu menyelesaikan masalah, apabila ia dapat memahami masalah yang terjadi, mampu memilih cara atau strategi yang tepat dalam menyelesaikannya serta dapat menerapkannya dalam penyelesaian masalah tersebut”. Hal-hal tersebut lebih diperjelas lagi dan merupakan indikator daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menurut Rostika dan Herni (2017, hlm. 40), diantaranya: “1) Memahami masalah dengan indikator mampu mengidentifikasi data yang diketahui dan ditanyakan dengan lengkap, 2) Memecahkan penyelesaian masalah dengan indikator menggunakan strategi atau rumus yang benar, 3) Melaksanakan perhitungan sesuai dengan rencana dengan indikator mampu melakukan perhitungan dengan hasil yang benar, 4) Memeriksa kembali kebenaran jawaban dengan indikator menjelaskan atau menginterpretasikan hasil”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Rostika & Junita (2017, hlm. 36) di salah satu sekolah dasar di Bandung menunjukkan bahwa “siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika khususnya dalam menyelesaikan soal matematika yang berupa soal penyelesaian masalah.” Selain itu Penelitian yang dilakukan oleh Saraswati, dkk pada salah satu sekolah dasar di Kecamatan Getasan tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari data kondisi awal siswa yang menunjukkan presentase kemampuan pemecahan masalah matematis siswa baru mencapai pada presentase 43,9%. Hal ini disebabkan karena pembelajaran matematika yang dilakukan cenderung dengan

menghafal materi atau rumus Selain itu banyak siswa yang kurang tertarik pada pelajaran matematika dan menganggap bahwa matematika itu sulit Banyak siswa yang kesulitan mengerjakan soal cerita, sehingga berdampak pada kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis.

Penelitian yang dilakukan Widodo & Kartikasari (2017, him. 62) yang melakukan penelitian terhadap 26 orang siswa dan diperoleh rata-rata nilai kemampuan awal siswa yaitu sebesar 13,2. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika harus dapat diperbaiki Rostika & Junita (2017, hlm. 36) mengemukakan bahwa "kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan hal terpenting di dalam pembelajaran matematika, karena dapat berguna untuk kehidupan sehari-hari untuk masalah saat ini, ataupun menjadi pengetahuan baru yang dapat digunakan dalam kehidupannya kelak."

Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, guru perlu melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Guru dapat menggunakan model, metode, atau strategi belajar siswa yang menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, guru juga dapat menggunakan bahan ajar untuk membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran, tergantung pada tahap perkembangan belajar anak yaitu operasi tertentu. Akibatnya, siswa dengan mudah menerapkan pengetahuan yang diperoleh untuk memecahkan masalah yang ada. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran perlu diciptakan lingkungan yang nyaman bagi siswa untuk belajar secara efektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa. Menurut Jean Piaget (dalam Jamaris, 2013), siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret yaitu 7-11 tahun. Pada tahap ini, anak masih belum mampu berpikir secara formal dan rasional seperti pada tahap operasional formal (Jean Piaget dalam Jamaris, 2013). Media sumber yang disesuaikan untuk menumbuhkan motivasi belajar antara lain yaitu komik. Komik adalah salah satu buku atau bahan bacaan bergambar yang banyak disukai anak usia SD. Siswa SD bahkan lebih menyukai komik dari pada buku pelajaran.

Penggunaan media juga dapat membantu proses pembelajaran. Media yang digunakan dapat menambah motivasi belajar siswa. Selain itu, media juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Salah satu media yang dapat

digunakan yaitu komik. Penyajian masalah pada soal cerita yang menggunakan komik akan lebih mudah dipahami dibandingkan penyajian masalah pada soal cerita yang hanya sekedar kalimat-kalimat saja. Selain itu, siswa juga akan termotivasi untuk menyelesaikan masalah matematika yang terdapat dalam soal cerita karena dengan adanya media komik pembelajaran lebih menarik.

SQRQCQ adalah salah satu strategi pembelajaran proses pemecahan masalah yang memberikan kemampuan siswa untuk memperoleh pemahaman holistik melalui kegiatan membaca. SQRQCQ terdiri dari enam langkah, yaitu *Survey, Question, Read, Question, Compute, dan, Question*; itu dikembangkan oleh Fay dan variasi dari proses empat langkah Polya dan SQ3R. Tujuan strategi SQRQCQ adalah untuk meningkatkan isi bacaan matematis siswa, melatih siswa agar terbiasa memahami soal cerita matematis dan pola pemahamannya, serta agar siswa mampu mempertahankan pemahaman yang telah dimilikinya dalam jangka waktu yang lebih lama. Secara operasional, strategi SQRQCQ digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematis (Abidin, 2012. hlm 110).

Media komik adalah media pembelajaran bahasa nonproyeksi berupa tulisan disertai gambar-gambar yang menarik yang dapat dilihat dan dibaca (Sugiartinengsih, 2018). Media komik diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami isi suatu cerita sehingga dapat menyampaikan isi cerita dengan baik (Musfiroh, 2018). Dalam proses pembelajaran, media komik menjadi awal untuk belajar akan memudahkan siswa, khususnya dalam merealisasikan persepsi pelajaran yang bersifat abstrak dan harus diadakan penyajian konkret. Dalam keadaan ini komik berkedudukan penting dalam mengutarakan persepsi abstrak ke dalam contoh yang konkret di kehidupan yang lazim (Batubara, 2018).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul "Pengaruh Metode SQRQCQ Berbantuan Media Komik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V"

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Apakah terdapat pengaruh penggunaan metode SQRQCQ berbantuan media komik terhadap kemampuan pemecahan

masalah matematis siswa SD kelas V?". Secara khusus rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah penerapan metode SQRQCQ berbantuan media komik dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar kelas V?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD kelas V yang memperoleh pembelajaran dengan metode SQRQCQ berbantuan media komik dengan siswa yang memperoleh pembelajaran biasa?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang memperoleh pembelajaran dengan metode SQRQCQ berbantuan media komik. Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah :

- 1) Mengetahui pengaruh penerapan metode SQRQCQ berbantuan media komik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD kelas V.
- 2) Mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SD kelas V yang memperoleh pembelajaran dengan metode SQRQCQ berbantuan media komik dengan siswa yang memperoleh pembelajaran biasa, dan mengetahui kategori peningkatan pada masing-masing kelas.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi Siswa  
Memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar matematika, yaitu dengan pembelajaran matematika yang menggunakan metode SQRQCQ berbantuan media komik, dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
- 2) Bagi Guru

Sebagai referensi bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan metode SQRQCQ berbantuan media komik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

### 3) Bagi Sekolah

Sebagai masukan untuk mengembangkan metode SQRQCQ ini untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

### 4) Bagi Peneliti

Memperluas wawasan dan menambah ilmu pengetahuan peneliti mengenai metode SQRQCQ berbantuan media komik terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, serta memberikan pengalaman dalam menerapkan metode SQRQCQ berbantuan media komik terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

## 1.5 Struktur Organisasi Penulisan

Proposal yang berjudul "Pengaruh Metode SQRQCQ Berbantuan Media Komik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V" terdiri dari tiga bab. Adapun rincian setiap bab adalah sebagai berikut :

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang berisi latar latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan. Latar belakang masalah membahas tentang hal-hal yang melatarbelakangi adanya penelitian ini. Latar belakang diadakannya penelitian ini adalah rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang terpusat pada guru, pemberian soal yang kurang menuntut anak berpikir tingkat tinggi dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Rumusan masalah penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai masalah yang akan diteliti. Tujuan penelitian yang berisi tujuan diadakannya penelitian ini. Manfaat penelitian yang berisi manfaat dilakukannya penelitian ini. Struktur organisasi penulisan berisi rincian tentang urutan penulisan.

Bab II merupakan kajian pustaka yang berisi teori-teori yang mendasari penelitian yang akan dilakukan, penelitian yang relevan serta kerangka berpikir yang menggambarkan keterkaitan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam

penelitian. Variabel bebas yaitu metode SQRQCQ berbantuan media komik, sedangkan variabel terikat yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis. Kajian pustaka juga terdiri dari penjelasan tentang kemampuan pemecahan masalah matematis, metode SQRQCQ, media komik, teori yang mendukung pembelajaran dengan metode SQRQCQ berbantuan media komik, dan pembelajaran biasa.

Bab III merupakan metodologi penelitian yang berisi tentang desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, instrumen penelitian dan teknik analisis data. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk Kuasi Experimental Desain, *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, wali kelas, siswa kelas lima SD di Kecamatan Haurgeulis sedangkan Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes dan lembar observasi.

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian diuraikan dari hasil pengolahan data yang diperoleh dari penelitian. Pada bab ini juga membahas mengenai pembahasan hasil pengolahan data penelitian yang telah dilakukan.

Bab V berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi. Kesimpulan menjawab rumusan masalah yang dikemukakan pada bab I. kesimpulan diperoleh dari temuan penelitian dan pembahasan yang ada di bab IV. Implikasi menguraikan akibat langsung dari temuan hasil penelitian. Rekomendasi menguraikan bermacam-macam hal yang diperlukan untuk penelitian selanjutnya.