

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

1.1 Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pendidikan dapat diartikan sebagai 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. Intinya pendidikan adalah sebagai sebuah usaha yang dilakukan secara sadar yang membantu berkembang dan bertumbuh yang membantunya dalam kehidupan. Karena pentingnya sebuah pendidikan, maka dari itu akan lebih baik pendidikan diberikan kepada anak di usia yang sedini mungkin.

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dimana berlangsung seumur hidup dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama dan bukan urusan perorangan sehingga pendidikan bersifat kolektif. Pendidikan tidak lepas dari interaksi seorang pendidik dan peserta didik, dimana interaksi tersebut nantinya akan menjadi sebuah proses pembelajaran (Pamungkas dkk., 2019). Maka Pendidikan dinyatakan sebagai bentuk investasi jangka panjang.

Dalam proses memperoleh Pendidikan, sekolah adalah salah satu jalan untuk dapat memfasilitasi anak dalam belajar. Menurut Robert M. Gagne "*Learning is change in human disposition or capacity, which persists over a period time, and which is not simply ascribable to process a growth*". Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Ketika anak menerima proses belajar ada yang dinamakan pembelajaran, Pembelajaran menurut Daryanto (dalam

Rijal, dkk., 2021) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Pembelajaran merupakan hal yang diberikan pendidik kepada peserta didik untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan untuk menjadi lebih baik. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa disiplin ilmu yaitu salah satunya Matematika. Menurut Subekti (dalam Dhita dan Tri Nova, 2018) matematika merupakan ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan dan besaran, serta konsep yang saling berhubungan satu dengan lainnya.

Dalam proses pembelajaran matematika, pemahaman matematis merupakan bagian yang sangat penting, dengan memberikan pengertian bahwa materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu sehingga pemahaman siswa dapat lebih mengerti akan konsep materi pelajaran yang disampaikan. Menurut Alan & Afriansyah (2017) pemahaman matematis adalah pengetahuan siswa terhadap konsep, prinsip, prosedur dan kemampuan siswa menggunakan strategi penyelesaian terhadap suatu masalah yang disajikan. Seseorang yang telah memiliki kemampuan pemahaman matematis berarti orang tersebut telah mengetahui apa yang dipelajarinya, Langkah-langkah yang telah dilakukan, dapat menggunakan konsep dalam konteks matematika dan di luar konteks matematika.

Menurut Syarifah (2017) pemahaman matematis merupakan tujuan dari suatu proses pembelajaran matematika. Pemahaman matematis sebagai suatu tujuan, berarti suatu kemampuan memahami konsep, membedakan sejumlah konsep-konsep yang saling terpisah, serta kemampuan melakukan perhitungan secara bermakna pada situasi atau permasalahan-permasalahan yang lebih luas. Sehingga kemampuan pemahaman matematis merupakan suatu kekuatan yang harus diperhatikan dan diperlakukan secara fungsional dalam proses dan tujuan pembelajaran matematika, terlebih lagi memperoleh pemahaman matematis pada saat pembelajaran, hal tersebut hanya bisa dilakukan melalui pembelajaran dengan pemahaman.

Sebagaimana dalam penelitian yang dilakukan oleh Ikawati & Kowiyah (2021) yang menunjukkan bahwa siswa hanya mampu mencontoh apa yang dikerjakan oleh guru, menghafal rumus sehingga tidak bermakna dan kurang pemahaman akan konsep matematika yang diberikan. Artinya kemampuan matematis siswa masih sangat rendah. Hal ini didukung oleh hasil PISA, pada survey PISA 2018 membuktikan bahwa dalam kategori matematika, Indonesia menempati peringkat ke-73 dari 80 negara dengan rata-rata skor 379. Skor rata-rata Indonesia masih jauh lebih rendah dari China, dengan rata-rata skor 591 peringkat pertama.

Permasalahan yang ada di SD Negeri Gambarsari II sebagai tempat penelitian adalah rendahnya pemahaman matematis siswa yang menyebabkan nilai siswa kurang dalam pembelajaran. Ada beberapa alasan yang menyebabkan nilai siswa kurang salah satunya adalah peran guru yang kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya nilai siswa. Hal ini dikuatkan dengan pernyataan dari Angkat, Y. (2023) hal yang menyebabkan kemampuan pemahaman tersebut masih rendah, dikarenakan proses pembelajaran yang guru terapkan masih proses pembelajaran konvensional, di mana dalam proses pembelajaran guru yang lebih berperan, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa terlihat tidak aktif. Karena itu dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* penerapannya menghubungkan fenomena nyata. Menurut Irmawati (dalam Wahyuningrat, Yushardi, Nurdin, Astutik, Mujib, 2023) menjelaskan model berbasis masalah cocok diterapkan di era pendidikan saat ini. Hal ini disebabkan rendahnya minat belajar dan literasi menjadikan siswa untuk lebih aktif daripada guru. Aryanti, dkk (dalam Irmawati dan Yusuf, 2022) juga menyatakan bahwa model pembelajaran *problem-based learning* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. Model pembelajaran *problem-based learning* bisa dijadikan sebagai acuan dalam pemilihan model pembelajaran karena model pembelajaran ini bisa menumbuhkan

minat belajar. Penggunaan model pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran karena sangat menentukan proses dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Untuk membantu pembelajaran diperlukannya media untuk membantu memecahkan masalah kesulitan belajar siswa.

Media pembelajaran menurut Arsyad (dalam Rijal dan Yurmianti, 2021) adalah merupakan suatu alat bantu atau perantara yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika ini adalah komik. Menurut Gerlach & Ely (dalam Kristianto, dkk., 2020) media merupakan alat bantu yang berupa visual maupun verbal yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media komik. Menurut Yunita (2017) komik merupakan bahan ajar yang unik dengan pengembangan teks dan gambar dalam bentuk kreatif sehingga dapat menjadi sebuah media untuk menarik perhatian orang dari berbagai usia terutama anak-anak. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada.

Mengikuti perkembangan teknologi digital yang saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dibidang pendidikan. Hal ini juga berpengaruh dengan berkembangnya media pembelajaran seperti penggunaan e-komik. Menurut Khotimah, dkk (2021) e-komik adalah komik elektronik yang merupakan versi elektronik dari komik merupakan sebuah komik digital. Jika komik pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka E-comic berisikan teks dan gambar berwujud digital. Jadi jika komik pada umumnya terdiri dari kumpulan

Weby Khamelia, 2024

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA E-KOMIK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | [Perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka e-komik berisikan teks dan gambar berwujud digital.

Maka pembelajaran matematika yang mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran e-komik diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan media sehingga mampu menciptakan pembelajaran untuk siswa dengan menyenangkan. Dengan demikian, siswa dalam mengikuti pembelajaran akan lebih termotivasi serta akan meningkatkan prestasi siswa terlebih dalam upaya penyelesaian soal matematika. Media komik dan e-komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Bahkan siswa dapat memahami dan membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada. Penggunaan media komik digital ini sebagai bentuk motivasi untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Rahayu dkk (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berorientasi problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Aritmatika Sosial” mendapatkan hasil uji coba validitas yang memperoleh skor 4,57 dengan kriteria valid, rata-rata hasil uji coba kepraktisan memperoleh skor 4,38 dengan kriteria layak, serta memenuhi kriteria efektif karena ketuntasan klasikal siswa mencapai 78,38% dan lebih dari ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu 75%. Dari hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran e-komik memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik.

Penelitian lain yang berkaitan dengan media e-komik yang dapat meningkatkan pemahaman matematis juga dilakukan oleh Andriani (2019) “Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP” dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan menggunakan konsep komik digital matematika mengalami perubahan yang cukup baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan konsep atau metode

konvensional. menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-Gain skor untuk kelas eksperimen adalah sebesar 67.4426 atau 67.4% termasuk dalam kategori Cukup efektif. Dengan nilai N-Gain skor minimal 33,3% dan maksimal 84%. Sementara untuk rata-rata N-Gain skor untuk kelas kontrol adalah sebesar 59,7266 atau 59,7% termasuk dalam kategori cukup efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti bermaksud mengadakan penelitian eksperimen dengan judul penelitian “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media E-Komik Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model *problem-based learning* berbantuan media e-komik terhadap peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa di sekolah dasar?
2. Apakah kemampuan pemahaman matematis siswa yang mendapat pembelajaran model *problem-based learning* berbantuan media e-komik lebih baik daripada siswa yang mendapat pembelajaran *cooprative learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui dan menganalisis:

1. Dengan menggunakan model *problem-based learning* berbantuan media e-komik dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa di sekolah dasar.
2. Dengan menggunakan model *problem-based learning* berbantuan media e-komik lebih baik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa daripada siswa yang mendapat pembelajaran *cooprative learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait sehingga hasilnya dapat menjadikan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Weby Khamelia, 2024

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA E-KOMIK DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIS SISWA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan bagi pembaca mengenai model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan
- 2) Siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran
- 3) Siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah

2. Bagi Guru

- 1) Guru dapat memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik
- 2) Guru memperoleh pengalaman langsung melakukan pembelajaran sekaligus sebagai bahan masukan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelasnya.

3. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah karena sekolah terbantu dengan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman serta pembelajaran untuk peneliti sendiri maupun peneliti lain, serta mampu meningkatkan potensi diri.

1.5 Struktur Organisasi

Penulisan proposal ini telah disesuaikan dengan Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia No. 7867/UN40/HK/2019 mengenai pedoman penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2019. Dalam proposal ini berisi bab pendahuluan, kajian teori, metode penelitian.

Bab I adalah bab pendahuluan. Bab ini terdiri atas: a) judul penelitian; b) latar belakang penelitian; c) rumusan masalah penelitian; d) tujuan penelitian; e) manfaat penelitian; dan f) struktur organisasi. Bab II memuat kajian teori yang berkaitan dengan dilaksanakannya penelitian yang terdiri atas: a) model pembelajaran

problem-based learning; b) Media pengembangan e-komik; c) kemampuan pemahaman matematis; d) penelitian relevan; e) hipotesis penelitian. Bab III berisi mengenai metode penelitian, yang terdiri atas: a) desain penelitian; b) partisipan; c) populasi dan sampel; c) definisi operasional; d) teknik pengumpulan data; e) instrumen penelitian; f) proses pengembangan instrumen; g) teknik analisis data. Bab IV merupakan Temuan dan Pembahasan, yang terdiri dari; a) temuan dan pembahasan; dan b) pembahasan temuan penelitian. Bab V merupakan Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi yang meliputi kesimpulan dari analisis hasil penelitian, serta implikasi juga rekomendasi bagi pembaca dan pengguna hasil penelitian.