

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang ini, pendidikan memegang peranan penting bagi suatu bangsa untuk dapat tumbuh dan berkembang menjadi bangsa yang siap bersaing di ajang internasional. Peranan pendidikan selain sebagai penyokong bagi suatu bangsa untuk dapat membangun seluruh infrastruktur yang ada di dalam negerinya, juga sebagai fondasi bagi seluruh individunya untuk dapat hidup sesuai perkembangan zaman. Oleh karena itu, setiap bangsa dipacu untuk lebih mengedepankan pembangunan pada bidang pendidikan dibandingkan bidang-bidang lainnya.

Untuk mencapai keberhasilan pembangunan di bidang pendidikan penguasaan matematika sangat penting. Matematika tidak terlepas kaitannya dengan pendidikan terutama dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Mengingat pentingnya matematika dalam IPTEK dan kehidupan sehari-hari pada umumnya, maka matematika perlu dipahami dan dikuasai oleh semua lapisan masyarakat terutama siswa sekolah. Ruseffendi (1991) mengemukakan, “matematika penting sebagai pembentuk sikap, oleh karena itu salah satu tugas guru adalah mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik”. Dalam draf panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (BNSP, 2006) dituliskan bahwa matematika di jenjang pendidikan dasar dan menengah

diberikan dengan salah satu tujuan agar siswa 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.”

Latar belakang masalah klasik dalam pembelajaran matematika di Indonesia adalah rendahnya prestasi siswa dan kurangnya motivasi siswa untuk belajar matematika (Syaban, 2008). Di tingkat internasional dalam *Third International Mathematics and Science Study* (TIMSS) 2003 yang dikoordinir oleh *The International for Evaluation of Education Achievement* (IEA) Indonesia berada di peringkat 34 dari 48 negara peserta untuk penguasaan matematika (Syaban, 2008). Sementara dalam *Program for International Assessment* (PISA) tahun 2003 yang lalu, skor rata-rata siswa usia 15 tahun mengenai literasi matematika (*mathematical literacy*) adalah 385 (dalam skala nilai 1000) dan berada pada peringkat ke-38 dari 40 negara yang berpartisipasi (*Organization for Economic Co-Operation and Development*, 2004).

Kekurang-pahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika erat kaitannya dengan kelemahan-kelemahan yang ada pada diri siswa, salah satunya yaitu motivasi belajar siswa yang rendah. Salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap rendahnya motivasi belajar siswa adalah faktor internal (faktor dalam diri siswa). Kebanyakan siswa mengatakan bahwa matematika itu sulit, membosankan, kurang menarik, dan membuat pusing. Seperti yang dikemukakan oleh Ruseffendi (1984: 15) “Matematika (ilmu pasti) bagi anak-

anak pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi, kalau bukan pelajaran yang paling dibenci”.

Kurang termotivasinya siswa pada pembelajaran matematika dapat disebabkan oleh konsep-konsep matematika yang masih disajikan secara abstrak dan kurang menarik perhatian siswa, konsep matematika tersebut sulit ditangkap oleh siswa yang belum dapat berpikir secara abstrak. Keabstrakan dan kurang menariknya penyajian konsep dalam pembelajaran matematika di kelas dapat dieliminir dengan pemilihan jenis media pembelajaran tertentu. Menurut Sudjana dan Rivai (2005: 3) “Tahap berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.”

Ada beberapa jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2005: 3), jenis media terbagi menjadi empat, yaitu: media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran yang akan penulis bahas pada penelitian ini adalah media kartun. Kartun adalah salah satu bentuk media grafis dua dimensi yang tergolong media visual. Media visual ini diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan sebagai hasil belajar, karena mampu menarik

minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Hal ini sesuai dengan perannya untuk memvisualisasikan ide-ide atau gagasan.

Media kartun merupakan salah satu jenis media pembelajaran berupa gambar dua dimensi yang memiliki aspek positif bagi pembelajaran yaitu, media kartun dapat meningkatkan kualitas proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Asumsi ini sesuai yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2005: 2), media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa yaitu berkenaan dengan manfaatnya dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa;
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Media kartun merupakan media pembelajaran yang bersifat menarik dan hiburan bagi siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2005: 58) “Kartun adalah

penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat. Kartun sebagai alat bantu yang mempunyai peran penting dalam pengajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.” Namun kartun dalam hal ini adalah kartun yang berisi tentang kehidupan sehari-hari siswa yang dikaitkan dengan konsep-konsep matematika.

Menurut Budianingsih (2006: 70) dalam kesimpulannya mengatakan bahwa “Keberhasilan untuk meraih prestasi belajar sangat ditentukan oleh bagaimana siswa menjalani proses belajarnya. Pengoptimalan segala potensi yang dimiliki merupakan salah satu usaha menuju kearah tersebut. Seseorang yang memiliki motivasi belajar yang baik akan menjalani proses belajar tersebut tanpa beban.” Hal ini berarti terdapat hubungan antara motivasi dan prestasi belajar, motivasi belajar yang baik dapat membantu siswa pada proses belajarnya. Jika proses belajarnya sudah baik, maka prestasi belajar yang diraih akan baik pula.

Latar belakang di atas mendorong penulis mencoba melakukan penelitian untuk melihat sejauh mana pengaruh kartun pada pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual terhadap kualitas pembelajaran sehingga motivasi belajar dan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik. Penelitian dilakukan di SMP Laboratorium percontohan UPI pada kelas delapan. Untuk selanjutnya, penelitian ini diberi judul “Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Media Kartun terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa”.

B. Rumusan Dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Apakah prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual tanpa media kartun?
2. Apakah peningkatan prestasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual tanpa media kartun?
3. Apakah motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual tanpa media kartun?
4. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun?

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah luas permukaan dan volume dari kubus dan balok.
2. Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Laboratorium Percontohan UPI Tahun ajaran 2007/2008.

3. Media pembelajaran yang digunakan untuk kelas kontrol adalah media alat peraga.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui prestasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun.
2. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun.
3. Mengetahui motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun.
4. Mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

1. Bagi siswa

Melalui pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun diharapkan motivasi dan prestasi belajar matematikanya dapat menjadi lebih baik.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk merancang model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa.

3. Bagi peneliti

Memberikan gambaran yang lebih jelas tentang pengaruh penggunaan media kartun dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual.

4. Bagi Jurusan Pendidikan Matematika

Memberikan sumbangan pikiran dalam mengembangkan disiplin ilmu matematika dalam meningkatkan kualitas lulusannya.

5. Bagi peneliti lainnya

Sebagai bahan masukan dan studi pendahuluan untuk memahami penggunaan kartun matematika kontekstual dalam pembelajaran dengan variabel yang berbeda dan permasalahan lebih banyak.

E. Definisi Operasional

1. Media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang motivasi untuk belajar (Siswanto, 2005: 20).
2. Kartun adalah gambar karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat, bersifat sosial, politik selain itu juga hiburan (Siswanto, 2005: 23).

3. Kartun matematika kontekstual adalah gambar karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang dikaitkan dengan penerapan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.
4. Media kartun adalah media dua dimensi berupa gambar karikatur tentang orang, gagasan, situasi, bersifat hiburan, dan lelucon, serta bernilai edukatif karena menarik minat siswa dan perhatian siswa dengan berbagai tingkat usia.
5. Pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual adalah kaidah pembelajaran matematika yang menggabungkan isi kandungan konsep-konsep matematika dengan pengalaman harian individu, masyarakat, dan alam pekerjaan. Kaidah ini menyediakan pembelajaran secara konkret yang melibatkan *hands-on* dan *minds-on* (Yulaelawati, 2004: 119).
6. Pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun adalah pembelajaran matematika yang bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa yang disajikan dalam bentuk gambar-gambar karikatur sehingga siswa memiliki pengetahuan atau keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan dari satu konteks ke konteks lainnya.
7. Motivasi belajar adalah proses pengarahan motif atau suatu proses menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memuaskan kebutuhan atau mencapai tujuan belajar (Intansari, 2007: 12).

8. Prestasi belajar adalah sesuatu yang tampak dalam perubahan tingkah laku, yang secara teknis dirumuskan dalam pernyataan verbal melalui tujuan instruksional dalam hal ini prestasi belajar dapat diartikan sebagai skor tes siswa setelah mengikuti kegiatan belajar-mengajar dengan menggunakan media kartun matematika kontekstual yang meliputi aspek kognitif C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerapan) dengan alat evaluasi yang disusun dan dikembangkan sendiri oleh penulis sebagai instrumen penelitian (Maulana, 2002: 9).

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang digunakan sebagai referensi penelitian ini antara lain, penelitian yang dilakukan Maulana (2002). Di dalam penelitiannya, Maulana menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa. Media komik selain dapat membangkitkan minat, mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, juga dapat memperluas minat baca siswa. Siswa merasa senang dan tertarik pada pembelajaran sehingga lebih termotivasi untuk belajar apalagi dengan adanya cerita komik yang berisi konsep-konsep matematika yang disajikan sedemikian rupa sehingga pembacanya dalam hal ini siswa menjadi lebih mudah untuk memahami materi, dan pada akhirnya pemaknaan konsep-konsep matematika siswa menjadi lebih baik.

Selanjutnya dalam kesimpulan penelitiannya Nuraeni (2005) yang mengemukakan bahwa pembelajaran kontekstual membuat siswa lebih memahami

materi dan membantu siswa menemukan konsep sendiri, mampu menerapkan pengalaman belajarnya pada situasi yang berbeda, serta membuat siswa menyadari bahwa matematika dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan beberapa kesimpulan hasil penelitian seperti yang disebutkan di atas memberikan motivasi kepada penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul pembelajaran matematika dengan pendekatan kontekstual berbasis media kartun. Sehingga diharapkan dengan pembelajaran ini, motivasi belajar dan prestasi belajar siswa menjadi lebih baik.

