

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Ekayani (2017) pendidikan merupakan usaha dalam mengembangkan potensi seseorang guna meningkatkan sumber daya manusia. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan adalah untuk membentuk perilaku seseorang agar dapat hidup secara mandiri baik sebagai makhluk individu maupun sosial (Sudjana, 2017). Pendidikan memiliki banyak unsur didalamnya, salah satunya yaitu adanya proses pembelajaran (Ramadhani, 2017).

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi dalam kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lainnya, sehingga indikator pembelajaran dapat tercapai (Wijayanti dkk., 2018). Pembelajaran saat ini dihadapkan dengan sejumlah tantangan dan peluang yang berbeda dengan zaman-zaman sebelumnya. Siswa dituntut untuk mempunyai kemampuan pemecahan masalah, kemampuan bekerja sama, kemampuan berpikir kritis, kemampuan memperbarui dan mencipta, kemampuan belajar kontekstual, kemampuan literasi teknologi informasi dan komunikasi, serta kemampuan informasi dan literasi media (At-Taubany dkk., 2017).

Dari penjelasan di atas, salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan pemecahan masalah. Pemecahan masalah adalah

usaha yang dilakukan siswa untuk menemukan solusi dari suatu permasalahan yang ditemui (Polya, 1985). Paradigma dalam proses pembelajaran turut berkembang dengan adanya perkembangan kurikulum pendidikan, yaitu proses pembelajaran yang awalnya dari pembelajaran yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 berpusat pada siswa, sedangkan posisi guru adalah sebagai fasilitator (Ariastutik dkk., 2016). Namun pada kenyataannya, guru masih mengalami berbagai kendala untuk mengimplementasikan kurikulum 2013 (Nida dkk., 2017). Salah satu kendalanya yaitu siswa masih kesulitan untuk memahami materi dalam bahan ajar, sehingga mengharuskan guru untuk menerapkan metode ceramah.

Proses pembelajaran menjadi kurang efektif, apabila guru hanya menerapkan metode ceramah (Nida dkk., 2017). Padahal di sisi lain, menurut Wijayanti dkk (2018) siswa juga dituntut untuk menerima informasi baru yang ditandai dengan tindakan nyata melalui pemecahan masalah matematika. Beliau juga menegaskan bahwa guru membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan materi pada siswa, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah media komik. Media komik dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan permasalahan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari (Guntur dkk., 2017). Menurut Surya

(Elfikri, 2019) pemahaman siswa yang dibentuk melalui pemecahan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari akan memberikan keuntungan bagi siswa. Salah satu alasan penggunaan media komik dalam proses pembelajaran adalah dikarenakan banyak orang yang menyukai dan pernah membaca komik (Septy, 2015). Paduan antara kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur membuat komik terlihat menarik, sehingga banyak orang yang menyukai dan pernah membaca komik. Hampir semua kalangan sudah mengenal komik, mulai dari kalangan anak-anak sampai dengan orang dewasa (Ula dkk., 2019). Menurut Ardiansyah (dalam Ula dkk., 2019) komik bukanlah hal yang asing bagi kalangan anak-anak, bahkan anak-anak cenderung menyukai komik dibandingkan dengan buku pelajaran.

Pengembangan komik sebagai media pembelajaran matematika bukanlah suatu hal yang baru. Beberapa penelitian yang relevan dengan pengembangan komik matematika antara lain penelitian oleh Nida dkk (2017) mengenai pengembangan komik matematika dengan pendekatan etnomatematika pada materi kubus dan balok. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebaiknya guru menggunakan media komik matematika dengan pendekatan etnomatematika pada saat pembelajaran materi kubus dan balok.

Kemudian penelitian oleh Ramadhani (2017) mengenai pengembangan komik matematika berbasis RME (Realistic Mathematics Education) guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada

materi keliling dan luas segitiga pada siswa SMP. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik matematika berbasis RME (*Realistic Mathematics Education*) dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi segitiga dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa dapat meningkat. Penelitian lainnya yaitu oleh Manalu dkk (2017) mengenai pengembangan media komik matematika berbasis nilai karakter pada materi trigonometri. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai karakter siswa dapat meningkat dengan penggunaan media komik matematika berbasis nilai karakter, hal ini dapat kita ketahui dengan melihat nilai karakter siswa dari berbagai aspek, seperti aspek disiplin, jujur, tanggung jawab, kerja keras, mandiri, dan percaya diri. Selain itu, komik matematika ini mempunyai pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa.

Sesuai uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media komik matematika berbasis pemecahan masalah. Media komik yang dihasilkan memuat materi teorema pythagoras. Banyak sekali permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat diselesaikan dengan menggunakan teorema pythagoras. Apabila siswa mengikuti alur cerita dalam komik yang disisipi dengan materi teorema pythagoras, dimungkinkan siswa akan dengan mudah memahami materi teorema pythagoras dan dapat menerapkannya dalam permasalahan yang sering ditemui di kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Matematika berbasis Pemecahan Masalah pada Materi Teorema Pythagoras”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka timbul suatu masalah yang merupakan inti dari penelitian ini, yaitu :

1. Apakah media komik matematika berbasis pemecahan masalah pada materi teorema pythagoras yang dihasilkan valid?
2. Apakah respon guru dan siswa positif terhadap media komik matematika berbasis pemecahan masalah pada materi teorema pythagoras ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menghasilkan media komik matematika berbasis pemecahan masalah pada materi teorema pythagoras yang valid.
2. Untuk mengetahui respon guru dan siswa positif terhadap media komik matematika berbasis pemecahan masalah pada materi teorema pythagoras .

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil pengembangan media komik matematika berbasis pemecahan masalah pada materi teorema pythagoras , yaitu :

1. Bagi siswa

Dengan menggunakan media komik matematika ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi teorema pythagoras, digunakan sebagai sarana belajar mandiri siswa, dan dapat menjadi kesan pembelajaran yang menarik karena menggunakan media pembelajaran yang berbeda.

2. Bagi guru

Media komik matematika ini diharapkan dapat digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran pada materi teorema pythagoras.

3. Bagi sekolah

Media komik matematika ini dapat dijadikan referensi media pembelajaran untuk materi teorema pythagoras .