

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat abstrak dibanding dengan mata pelajaran yang lainnya. Karena keabstrakannya maka dalam penyajian pembelajaran matematika haruslah yang menyenangkan, terutama pada peserta didik Sekolah Dasar. Peserta didik sekolah dasar masih berada dalam dunia bermain, dunia yang penuh keceriaan, penuh kegembiraan, dan menyenangkan. Dengan keterbatasan peserta didik seperti tersebut diatas maka dalam memahami soal matematika terutama soal Cerita, merupakan salah satu penyebab hasil belajar peserta didik sekolah dasar rendah. Di samping itu penyajian matematika yang tidak menarik perhatian peserta didik menyebabkan peserta didik enggan belajar matematika, secara pelahan-pelahan akan membenci matematika.

Untuk mengatasi permasalahan di atas dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya mengajar anak ke alamnya. Seharusnya pengajaran matematika dibawa ke dunia anak tersebut. Cerita salah satu bentuk permainan pasip yang disukai anak dapat digunakan untuk pengajaran matematika. Salah satu bentuk kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan menyajikan soal cerita matematika dalam bentuk cerita gambar (komik).

Metode atau pendekatan pembelajaran visualisasi dengan komik biasanya dapat digunakan untuk menarik minat baca peserta didik dan mempermudah pembaca dalam memahami materi yang akan disampaikan. Dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sering berbelanja bersama keluarga disaat akhir pekan ataupun disaat butuh untuk

berbelanja di suatu Swalayan terkenal. Tidak sedikit peserta didik kesulitan atau kebingungan dalam mengklasifikasikan barang-barang yang murah ataupun mahal. Mungkin dikarenakan terlalu banyaknya barang-barang yang dibeli atau kesulitannya menentukan mahal tidaknya harga barang yang tertera dalam label yang penuh dengan angka-angka.

Sebagai contoh; Pada hari Minggu akhir liburan kenaikan kelas Arman berbelanja dengan keluarganya di “Ramayana Gresik”. Banyak sekali barang-barang bagus disana. Ada perlengkapan sekolah, sepatu, dan perlengkapan rumah tangga serta lain-lainnya. Ibu membeli selusin gelas seharga Rp. 32.775,00. Selain itu ibu juga membeli 120 buku tulis seharga Rp. 139.950,00 dan 1 kotak pensil warna seharga Rp. 8.750,00 untuk adik serta sepasang sepatu seharga Rp. 199.660,00 untuk kakak. Sedangkan Arman sendiri membeli tas seharga Rp. 149.560,00 dengan uang tabungannya.

Setiba dirumah Ayah berkata pada Arman, “Coba Arman, Sebutkan nama barang yang termurah diantara yang telah kita beli di Ramayana Gresik tadi ”. Arman mulai mengurutkan harga barang-barang tersebut dari yang termurah. Karena banyaknya barang yang dibeli maka nota pembelian dari Ramayana ditulis kembali angka-angka harga yang tertera diatas kertas. Oleh Arman ia membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengurutkannya, dengan pelan dan pasti akhirnya Arman berhasil menjawab pertanyaan ayahnya. Yaitu Arman berkata, “ Harga yang termurah diantara barang-barang yang kita beli di Ramayana adalah satu kotak pensil warna, iya kan Yah!”.

Dari contoh diatas ternyata Arman membutuhkan waktu yang lama untuk menjawabnya. Ternyata alasan Arman adalah “sulit”, angka-angkanya banyak sekali. Begitu pula jika peserta didik sekolah dasar dalam menghadapi soal cerita, sebagian besar menjawab bingung, tidak mengerti maksudnya dan sebagainya. Selama ini banyak

juga buku-buku dari penerbit-penerbit tertentu yang banyak didominasi oleh angka-angka dan soal cerita yang panjang tanpa disertai gambar yang memotivasi peserta didik.

Sedangkan peserta didik pada sekolah dasar masih banyak dipenuhi dengan keinginan-keinginan untuk bermain, karena hal itu sudah merupakan bagian dari hidupnya. Sebagai contoh dapat kita lihat dalam kehidupan sehari-harinya betapa gembiranya saat anak-anak menonton film kartun dan membaca komik. Namun banyak orang tua dan pendidik menentang keasyikan mereka, keadaan ini tidak bisa dipaksakan pada anak-anak, karena kegiatan tersebut merupakan dunia mereka. Perlu diingat bahwa kebutuhan anak tidak sama dengan kebutuhan orang dewasa. Pendidik atau orang tua yang tidak mengerti pada kebutuhan anak akan selalu mengadakan pengekangan terhadap anaknya agar tidak melaksanakan kegiatan tersebut.

Sebagai solusi dari dua pendapat yang bertentangan tersebut, yaitu disatu pihak pendidik atau orang tua mengharapkan anaknya untuk belajar sementara anak didiknya tidak/ kurang menyukai kegiatan itu. Dilain pihak pendidik atau orang tua kurang menginginkan anaknya menghabiskan waktu untuk menonton film kartun dan membaca komik, sedangkan anak didik itu sendiri sangat menyukai kegiatan tersebut, maka pendidik atau orang tua perlu mencari cara untuk memadukan kedua kegiatan tersebut, sehingga keinginan pendidik atau orang tua dipenuhi dan anak dapat melakukan dengan senang hati apa yang diharapkan pendidik atau orang tuanya.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, perlu kiranya suatu tindakan guru untuk mencari dan menerapkan suatu model pembelajaran alternatif yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika khususnya pengurutan bilangan dengan memperhatikan tingkat perkembangan jiwa anak didik. Hal ini sejalan dengan obsesi Slamet Dajono, dimana ia mengatakan “andaikata matematika dibuat semenarik silat Kho Ping Hoo, maka bentuk soal di buku matematika mungkin

digemari murid” (Pribadi dalam Kompas 22 Maret 1992). Hal tersebut juga didukung oleh pendapat Risman (2003) yaitu perlakuan yang tepat dan materi yang sesuai tidak akan mempunyai efek yang positif jika tidak disampaikan pada situasi (*context*) yang tepat.

Dalam mempelajari Matematika tidak akan terlepas dengan bilangan . Salah satu bagian dari Kompetensi Dasar mata pelajaran Matematika di SD adalah mengurutkan bilangan. Mulai kelas I SD sampai kelas III SD pengurutan bilangan menjadi awal dari kompetensi dasar yang harus tersampaikan. Namun peserta didik kelas III SD masih sulit untuk menerima hal-hal yang abstrak sehingga kita sering menemukan peserta didik lanjutan (kelas IV) belum menguasai materi pengurutan bilangan dengan baik. Sebagai contoh sesuai dengan Kompetensi Dasar di kelas IV yaitu pengurutan bilangan sampai ratusan ribu: ketika guru memberikan bilangan 235.238, 532.326, 523.632, 325.623 dan peserta didik disuruh mengurutkan dari yang terkecil, ternyata banyak ditemui bahwa peserta didik mengurutkannya mulai 523.632, 235.623, 532.326, dan 325.238.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dalam penelitian ini dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pembelajaran konsep pengurutan bilangan dengan menggunakan media komik pada peserta didik kelas IVB SD Semen Gresik?
2. Apakah dengan pembelajaran konsep pengurutan bilangan dengan menggunakan media komik pada peserta didik kelas IVB SD Semen Gresik dapat mencapai Standart Ketuntasan Belajar Minimal yang ditetapkan oleh sekolah?
3. Bagaimanakah respon peserta didik terhadap pembelajaran konsep pengurutan bilangan dengan menggunakan media komik?

C. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran konsep pengurutan bilangan dengan menggunakan media komik pada peserta didik kelas IVB SD Semen Gresik.
2. Untuk mengetahui bahwa peserta didik kelas IVB SD Semen Gresik dengan pembelajaran konsep pengurutan bilangan dengan menggunakan media komik dapat mencapai Standart Ketuntasan Belajar Minimal yang ditetapkan oleh sekolah.
3. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran konsep pengurutan bilangan dengan menggunakan media komik

D. Manfaat penelitian

Jika dengan pembelajaran konsep pengurutan bilangan dengan menggunakan media komik dapat memahami peserta didik kelas IVB SD Semen Gresik maka dapat diterapkan disekolah.

E. Definisi

Komik adalah media pembelajaran yang melibatkan berbagi seni antara lain seni rupa dan komunikasi bahasa yang baik ada didalamnya.

Pembelajaran adalah proses berlangsungnya belajar yang melibatkan peserta didik dan pengajar.

Hasil belajar adalah suatu yang digunakan mengukur tingkat ketuntasan dalam belajar oleh peserta didik.

Standart Ketuntasan Belajar Minimal adalah batas ketuntasan belajar yang harus dicapai oleh peserta didik pada tiap mata pelajaran dengan melihat peta kelas yang bersangkutan.

Pengorganisasian komik yang baik akan membawa siswa melalui pengalaman belajar yang sesuai dan terorganisir dari satu konsep ke konsep berikutnya.

F. Keterbatasan penelitian

Keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini adalah pembelajaran konsep pengurutan bilangan kelas IVB.