

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat penunjang yang dapat membantu guru agar siswa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan komunikasi antara guru dengan siswa dalam suatu pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Penggunaan media yang menarik memberikan dorongan motivasi pada siswa dalam pembelajaran karena dalam proses pembelajaran siswa harus terlibat langsung atau menjadi pusat pembelajaran (Fitriana, 2018). Disimpulkan bahwa guru dituntut memberikan sebuah pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, efektif serta efisien dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan rangsangan siswa. Guru harus mempunyai inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan tentunya menarik.

Pembelajaran Matematika sangat memerlukan media untuk menyampaikan materi kepada siswa. Matematika sebagai ilmu dasar berperan penting dalam membentuk daya nalar, berpikir logis, kritis dan sistematis (Seruni et al., 2019). Matematika termasuk salah satu muatan pelajaran penting yang harus dipelajari oleh setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Apriliyana, 2023). Matematika merupakan muatan pelajaran dengan materi yang berkesinambungan atau berkaitan. Matematika merupakan mata pelajaran yang mencakup banyak konsep.

Salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran Matematika yaitu kemampuan pemahaman konsep. Pemahaman konsep yang baik,

akan menjadi modal utama bagi siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konsep matematika (Kartini et al., 2024). Konsep Matematika sangat penting dipahami karena menjadi bekal untuk siswa dalam belajar Matematika.

Pemahaman merupakan suatu kemampuan untuk mengetahui, menjelaskan maupun menarik kesimpulan dari apa yang dipelajari (Meilani et al., 2022). Kemampuan memahami berhubungan dengan kemampuan matematika siswa pada pembelajaran matematika yang merupakan kemampuan untuk memecahkan dunia nyata atau masalah matematika. Komponen matematika meliputi komunikasi matematis, penalaran matematis, pemahaman konseptual, pemecahan masalah matematis, berpikir kritis, pemahaman matematis, dan berpikir kreatif (Syafri, 2019).

Faktanya, penyebab kegagalan siswa dalam Matematika salah satunya adalah siswa tidak memahami konsep Matematika. Kesalah pahaman tentang konsep Matematika yang dipelajari pada sekolah dasar, dapat menyebabkan kesalah pahaman mendasar di tingkat sekolah yang lebih tinggi. Hal ini dapat terjadi dikarenakan Matematika merupakan materi pembelajaran yang saling berkaitan. Pemahaman konsep Matematika dapat membantu siswa memahami konsep materi itu sendiri. Pemahaman konsep sangat penting sebagai modal dasar siswa untuk hasil belajar yang memuaskan (Akhidah et al., 2023).

Kesalah pahaman siswa mengenai konsep Matematika juga berasal dari faktor guru dan siswa itu sendiri. Faktor guru disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam menguasai metode pembelajaran yang tepat serta kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Penyebab lain yaitu guru kurang menguasai materi dasar yang diberikan. Apabila guru tidak menguasai konsep maka kemungkinan besar juga guru menyampaikan konsep yang salah sehingga siswa juga menerima konsep yang salah. Ada juga faktor dari siswa yaitu siswa tidak memiliki minat dalam pembelajaran Matematika sehingga menyebabkan siswa tidak memperhatikan materi dan akhirnya tidak memahami konsep yang dijelaskan (Akhidah et al., 2023).

Solusi yang dapat digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi adalah dengan menggunakan media komik. Media komik merupakan sebuah media pembelajaran yang mempunyai alur cerita berdasarkan materi yang akan disampaikan melalui sebuah karakter dengan tujuan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran Matematika. Implementasi media komik dalam pembelajaran Matematika melalui pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* dimana pendekatan pembelajaran ini salah satu cirinya yaitu mengaitkan pembelajaran dengan benda atau situasi, kejadian nyata. Media komik Matematika ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran Matematika. Media ini dirancang sangat menarik dengan banyak gambar serta alur cerita yang memuat materi secara ringan sehingga siswa mudah memahami apa yang dipelajari. Media komik Matematika ini, terdapat kata pengantar, petunjuk penggunaan komik, tujuan pembelajaran dan materi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan pada tanggal 10 Januari 2024 melalui observasi dan wawancara kepada guru dan siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar yaitu: Di SDIT Al-Akhyar sudah menerapkan Kurikulum Merdeka pada kelas I, II, IV dan V. Kelas IV sudah diterapkan Kurikulum Merdeka tahun ajaran 2023/2024. Pada proses pembelajaran Matematika terlihat bahwa guru mengajar siswa kelas IV masih jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Terlebih lagi guru tidak menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar khususnya pada pembelajaran Matematika. Guru hanya menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru sehingga pembelajaran Matematika kurang diminati oleh siswa kelas IV. Sebagian siswa kelas IV menganggap Matematika adalah mata pelajaran yang sulit, sehingga siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Tidak hanya itu, siswa juga merasa kesulitan dalam memahami materi akibat kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan tersebut berimbas kepada kurangnya kemampuan pemahaman konsep siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar.

Ada beberapa keterkaitan penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian yang pertama dilakukan oleh (Musdalifah, Aniyati & Mustova, 2023) menyatakan bahwa dengan produk media buku komik sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa, langkah pengembangan media buku komik mengacu pada model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi), buku komik layak untuk digunakan karena terdapat perbedaan dari hasil pretest dengan posttest.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh (Maharani, 2023) menyatakan bahwa hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah: (1) media KOMIKA yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di kelas V inklusi MI YPSM Mangiran Badas terhadap materi bangun ruang prisma segitiga dan limas segiempat dengan pendekatan matematika realistik, (2) media KOMIKA dinyatakan “sangat valid” untuk diberikan kepada peserta didik berkebutuhan khusus kelas V inklusi pada pembelajaran matematika karena memiliki persentase sebesar 88,5% dari aspek visual, 95% dari segi materi, dan 82,8% dari segi kebahasaan, serta dinyatakan “cukup efektif” sebagai media pembelajaran peserta didik berkebutuhan khusus di kelas inklusi karena memiliki persentase ketuntasan klasikal sebesar 66,6%.(3) terdapat peningkatan pemahaman belajar pada peserta didik berkebutuhan khusus terhadap materi bangun ruang prisma dan limas setelah dilakukan pengembangan media KOMIKA, yang dibuktikan dengan peningkatan nilai post-test, ketercapaian indikator pemahaman, serta kemandirian dalam mengerjakan soal post-test.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDIT Al-Akhyar dengan guru dan siswa kelas IV didapat permasalahan yaitu, kurangnya inovasi guru dalam pembelajaran Matematika dan kurangnya pemahaman konsep siswa dalam pembelajara Matematika, sehingga masih terjadi misskonsepsi. Adanya permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media KOMANTATIKA (Komik Penyajian Data Matematika) melalui Pendekatan RME untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SDIT Al-Akhyar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran KOMANTATIKA (Komik Penyajian Data Matematika) untuk pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran KOMANTATIKA (Komik Penyajian Data Matematika) untuk pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran KOMANTATIKA (Komik Penyajian Data Matematika) untuk pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis validitas media pembelajaran KOMANTATIKA untuk pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar.
2. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran KOMANTATIKA untuk pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar.
3. Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran KOMANTATIKA untuk pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDIT Al-Akhyar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif berupa KOMANTATIKA untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dan menambah khasanah keilmuan pada bidang pendidikan, sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan suatu media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Siswa

Adanya media pembelajaran KOMANTATIKA dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman materi siswa dalam pembelajaran Matematika sehingga meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

1.4.2.2 Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam melaksanakan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa.

1.4.2.3 Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu serta pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan sebagai calon guru nantinya.

1.4.2.4 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kinerja guru, dan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pengelolaan pengajaran.

1.5 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian maka, ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran KOMANTATIKA untuk mengukur validitas media pembelajaran untuk pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SD.
2. Penelitian ini mengukur respon siswa terhadap media pembelajaran KOMANTATIKA pada pembelajaran Matematika kelas IV SD.
3. Penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV SD pada pembelajaran Matematika dengan menggunakan media pembelajaran KOMANTATIKA.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Media KOMANTATIKA

KOMANTATIKA merupakan media pembelajaran berupa komik yang menampilkan alur cerita melalui ilustrasi sesuai tulisan. Media KOMANTATIKA ini memiliki karakter yang dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran Matematika dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena memiliki alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa.

1.6.2 Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan suatu kemampuan penguasaan memahami suatu konsep pada materi Matematika oleh siswa sebagai tujuan untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Pemahaman konsep sangat penting untuk dimiliki siswa karena pemahaman konsep merupakan modal dasar yang harus dimiliki oleh siswa dalam pembelajaran Matematika.

Indikator pemahaman konsep yang diukur dalam penelitian ini meliputi 5 indikator pemahaman konsep, yaitu: 1) Menyatakan ulang sebuah konsep, 2) Mengklasifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu, 3) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, 4) Menjelaskan keterkaitan antara konsep satu dengan konsep lainnya, 5) Menerapkan konsep dalam pemecahan masalah.

1.6.3 Pendekatan *Realistic Mathematic Education*

Pendekatan *Realistic Mathematic Education* atau biasa disebut pendekatan *RME* merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran Matematika. Pendekatan ini menekankan dalam pembelajaran bahwa Matematika harus dekat dan relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari.

Langkah-langkah pembelajaran Matematika menggunakan pendekatan *RME*, yaitu:

1. Memberikan masalah-masalah kontekstual.
2. Menjelaskan masalah kontekstual.
3. Menyelesaikan masalah.
4. Membandingkan serta mendiskusikan jawaban.
5. Menyimpulkan.

1.6.4 Materi Penyajian Data

Penyajian data adalah menyusun data dari data mentah ke dalam data kelompok lalu disajikan dalam bentuk tabel, grafik, diagram batang dan sebagainya. Data dapat dikumpulkan dengan melakukan wawancara dengan narasumber ataupun mengisi angket/kuesioner.

Tabel 1.1 Muatan Matematika

Muatan	Isi
CP/Capaian Pembelajaran	Siswa dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram garis, dan diagram batang (skala satu satuan).
Elemen Analisa Data dan Peluang	Pada akhir fase B, siswa dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, menganalisis dan menginterpretasi data dalam bentuk tabel, diagram garis, dan diagram batang (skala satu satuan).
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan membaca komik siswa dapat memahami pengertian bentuk penyajian data meliputi tabel, diagram garis, dan diagram batang dengan tepat. 2. Dengan membaca komik siswa dapat menguraikan data yang disajikan dalam bentuk tabel, diagram garis, dan diagram batang dengan tepat. 3. Dengan membaca komik siswa dapat menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, dan diagram batang dengan tepat.