

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MEDIA
INTERAKTIF BERBASIS KOMIK (MIBK) DITINJAU DARI MINAT
BELAJAR POKOK BAHASAN KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR
PADA SISWA KELAS IV SEMESTER I SD NEGERI SEWILAYAH
KELURAHAN BOWAN KECAMATAN DELANGGU KLATEN**

SKRIPSI
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat S-1
Pendidikan Matematika



Diajukan Oleh :

CAHYANING WULANDARI
A 410 050 086

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2009

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Manusia adalah makhluk yang belum lengkap, sehingga membutuhkan dunia luar untuk berkembang mencapai kesempurnaannya baik jasmani maupun rohani. Untuk mencukupi kebutuhan hidupnya, melangsungkan dan mengembangkannya, manusia membutuhkan makanan, udara, persahabatan, dan ilmu pengetahuan. Ia akan selalu berusaha untuk menggunakan dan mengubah dunia luar untuk kebutuhan dirinya. Manusia tidak mampu hidup jika tidak dididik oleh manusia.

Berbicara mengenai pendidikan khususnya di Indonesia, akan muncul pemikiran masih banyak permasalahan yang menyertainya. Diantaranya adalah mengenai kurikulum yang kurang membawa perubahan pada diri siswa, mutu dan distribusi guru yang kurang memadai, sarana dan prasarana yang masih terbatas dan juga lingkungan belajar di sekolah, keluarga dan masyarakat yang belum mendukung.

Matematika merupakan ilmu dasar dari pengembangan sains (basic of science) dan sangat berguna dalam kehidupan. Tetapi fakta menunjukkan, tidak sedikit siswa sekolah yang masih menganggap matematika adalah pelajaran yang bikin "stress", membuat pikiran bingung, menghabiskan waktu

dan cenderung hanya mengotak-atik rumus yang tidak berguna bagi kehidupan. Pelajaran matematika sering menjadi momok bagi para siswa. Mereka sudah keder sebelum benar-benar berhadapan dengan soal-soal hitungan yang membutuhkan kecepatan berfikir dan logika itu. Akibatnya, matematika dipandang sebagai ilmu yang tidak perlu dipelajari dan dapat diabaikan. Selain itu, hal ini juga didukung dengan proses pembelajaran di sekolah yang masih hanya berorientasi pada pengerjaan soal-soal latihan saja, penekanan berlebihan pada menghafalan semata, penekanan pada kecepatan atau berhitung, pengajaran ororiter, kurangnya variasi dalam proses belajar mengajar matematika, dan penekanan berlebihan pada prestasi individu.

Berbagai usaha telah dilakukan oleh pemerintah dari tahun ke tahun untuk meningkatkan kualitas. Namun semakin jauh melangkah kenyataannya pendidikan kita semakin dalam kondisi yang sangat memprihatinkan. Berdasarkan hasil Penelitian *The Third International Mathematic and Science Study Repeat* (TIMSS-R) pada tahun 1999 menyebutkan bahwa diantara 38 negara, prestasi siswa SMP Indonesia berada pada urutan 34 untuk matematika. Sementara hasil nilai matematika pada ujian Nasional, pada semua tingkat dan jenjang pendidikan selalu terpaku pada angka yang rendah.

Dalam proses pembelajaran matematika tentu saja seringkali siswa mengalami kesulitan dengan aktivitas belajarnya. Oleh karena itu, guru perlu memberikan bantuan atau topangan kepada siswa dalam pembelajaran matematika. Pemberian topangan memungkinkan siswa memecahkan masalah, melaksanakan tugas atau mencapai sasaran yang tidak mungkin

diusahakan siswa sendiri. Kemampuan siswa dalam bernalar dengan menggunakan logika matematis harus ditingkatkan. Matematika bukan hanya sekedar aktivitas penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian karena matematika di zaman sekarang harus aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan sehari-hari. Peran orang tua pun dibutuhkan untuk mengatasi kesulitan dalam aktivitas belajar, orang tua harus memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi atau observasi dalam keadaan rileks. Yang terpenting dalam menumbuhkan cinta anak kepada matematika adalah terbiasanya anak menemukan konsep matematika melalui permainan dalam suasana santai.

Dalam mengatasi kesulitan belajar matematika, maka pengajaran matematika pun harus dirubah. Matematika bisa dibuat menjadi pelajaran yang menyenangkan, hanya lain penyajiannya. Matematika dimungkinkan tersaji dalam bentuk kontekstual berupa aktivitas. Tidak hanya tekstual yang hanya berkuat dengan rumus-rumus. Salah satu cara belajar matematika agar lebih menyenangkan siswa adalah dengan metode pembelajaran matematika dengan menggunakan media interaktif berbasis komik (MIBK). Inti belajar matematika lewat komik semata-mata bertujuan membuat siswa tertarik belajar matematika secara menyenangkan. Matematika harus dipelajari, tapi banyak yang tidak suka. Sementara komik tidak harus dipelajari, tetapi banyak yang suka. Dengan menggunakan media interaktif berbasis komik (MIBK) dalam pembelajaran matematika dianggap begitu sangat berbicara dan memberikan ilustrasi lebih jelas bagi para siswa materi matematika yang sedang diajarkan oleh guru ketimbang jika membaca buku matematika yang

sarat dengan hafalan rumus-rumus, hitungan, dan latihan soal.

Komik bermanfaat meningkatkan minat baca, minat belajar dan daya imajinasi siswa, komik juga bisa menjadi wahana penyampai macam pesan yang komunikatif dan memikat, bagi anak-anak juga bagi orang dewasa. Dengan komik guru bisa menanamkan nilai-nilai moral dan pengetahuan, sambil mendongeng sehingga dapat merangsang kreativitas, minat baca, minat belajar dan daya imajinasi siswa ketika sedang belajar.

Tidak bisa dipungkiri bahwa komik bisa punya pengaruh buruk. Jika ingin dicari jalan tengah, komik-komik yang isinya mengajarkan ketidakpatuhan bersikap sebaiknya dihindari untuk dibaca siswa-siswa, tergantung bagaimana siswa, tentu saja atas bimbingan orang tua dan pembina mereka memanfaatkan komik-komik itu. Atau dengan menentukan porsi waktu yang tepat dalam membaca komik. Tidak bijaksana jika membiarkan siswa membaca komik di waktu belajar atau terlalu banyak membaca komik ketimbang membaca buku pelajaran khususnya matematika. Perlu diambil jalan tengah antara mitos dan sisi positif komik, sudah bukan masanya lagi memvonis komik sebagai bacaan penuh caci maki, sebab komik ada juga sisi baiknya. Sebaliknya keputusan memberi peluang kepada siswa untuk diberi kesempatan membaca komikpun harus dalam koridor dan sistem yang jelas sehingga tidak menjadi kebablasan yang tidak bertanggung jawab. Lupa belajar karena komik, atau salah membaca komik yang seharusnya tidak dibaca oleh mereka.

Dengan bantuan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih berminat sehingga mudah untuk memahami materi pelajaran dan dapat memberikan kemudahan bagi siswa yang akan berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas dan mengingat pentingnya minat belajar matematika maka peneliti mendapat dorongan untuk melakukan penelitian tentang penerapan metode MIBK sebagai usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran matematika.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka dapat diperoleh beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sampai saat ini masih dianggap sulit oleh sebagian besar siswa.
2. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran matematika kemungkinan dapat mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa.
3. Kesulitan pemahaman siswa Sekolah Dasar (SD) dalam mempelajari pelajaran matematika pada pokok bahasan keliling dan luas bangun datar pada jajargenjang dan segitiga kemungkinan disebabkan siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar.
4. Fenomena siswa yang lebih menyukai komik, majalah yang bergambar, dan berwarna, serta menarik perhatian.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar diperoleh suatu kedalaman pada penarikan kesimpulan, maka diperlukan adanya batasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada metode ceramah dengan buku ajar MIBK (media interaktif berbasis komik) untuk kelas eksperimen dan metode konvensional pada kelas kontrol.
2. Minat belajar siswa pada penelitian ini dibatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan perasaan, konsentrasi, dan kemauan siswa belajar matematika yang diukur melalui angket.
3. Prestasi belajar dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa kelas IV SD Negeri sewilayah Kelurahan Bowan Kecamatan Delanggu setelah mengikuti pembelajaran matematika pokok bahasan keliling dan luas bangun datar pada jajargenjang dan segitiga, yakni hasil tes yang dilakukan pada akhir penelitian untuk kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

E. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Ingin mengetahui pengaruh metode pembelajaran terhadap prestasi belajar matematika siswa.
2. Ingin mengetahui pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.
3. Ingin mengetahui interaksi antara metode pembelajaran dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang penulis harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru maupun calon guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan metode penyampaian materi pada siswa khususnya mata pelajaran matematika.
2. Bagi penulis, menambah wawasan dan pandangan di lingkungan pendidikan.
3. Bagi dunia pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan info dan pertimbangan dalam rangka upaya meningkatkan mutu pendidikan guna mengatasi masalah yang ada.