

**EKSPERIMENTASI PENGAJARAN MATEMATIKA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA KOMIK DITINJAU DARI  
MINAT BELAJAR SISWA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat sarjana S-1

Pendidikan Matematika



**Disusun Oleh:**

**HAPSARI YANUARTI SIWI**

**A 410 040 048**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2009**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat sangat membantu proses pembangunan di semua aspek kehidupan bangsa. Pendidikan matematika sebagai salah satu ilmu dasar baik aspek terapan maupun aspek penalaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan penguasaan sains dan teknologi.

Matematika merupakan ilmu yang mendidik manusia untuk berpikir logis, teoritis, rasional, dan percaya diri sehingga matematika merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain. Oleh karena itu matematika harus dikuasai oleh segenap warga negara sebagai sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari, sehingga mereka mampu bertahan dalam era globalisasi yang berteknologi maju di saat sekarang maupun yang akan datang (Abdurrahman, 2003:253).

Hasil Penelitian The Third International Mathematic and Science Study Repeat (TIMSS-R) pada tahun 1999 menyebutkan bahwa di antara 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. Keadaan ini sangat ironis dengan kedudukan dan peran matematika untuk pengembangan

ilmu dan pengetahuan, mengingat matematika merupakan induk ilmu pengetahuan dan ternyata matematika hingga saat ini belum menjadi pelajaran yang difavoritkan.

Rasa takut terhadap pelajaran matematika (fobia matematika) sering kali menghinggapi perasaan para siswa dari tingkat SD sampai dengan SMA bahkan hingga Perguruan Tinggi. Padahal, matematika itu bukan pelajaran yang sulit, dengan kata lain sebagaimana dituturkan oleh ahli matematika ITB Iwan Pranoto, setiap orang bisa bermatematika. Menurut Iwan, masalah fobia matematika sering dianggap sangat krusial dibandingkan bidang studi lainnya karena sejak SD bahkan TK, siswa sudah diajarkan matematika.

Sebenarnya matematika adalah pelajaran yang mengasyikkan, tetapi tidak sedikit siswa sekolah yang masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang membuat pikiran bingung dan menghabiskan waktu untuk mengotak-atik rumus. Akibatnya, matematika dipandang sebagai ilmu yang tidak perlu dipelajari dan dapat diabaikan. Untuk menghilangkan pandangan seperti itu, maka perlu adanya cara-cara kreatif yang dapat membuat belajar matematika menjadi bergairah (Abdul Halim Fathani, 2007:1).

Rasa gairah belajar akan muncul jika ada minat. Minat belajar anak kadang menurun ketika menemui pelajaran eksakta. Penjelasan ilmiahnya sulit dimengerti dan membosankan. Tetapi itu cerita dulu. Kini, banyak buku-buku ilmiah yang tampil menarik. Bahkan dikemas dalam bentuk komik atau ilustrasi kartun. Komik ilmiah mulai menjadi fenomena sebagai pemancing minat belajar (Joko, 2007:1).

Pada sebuah seminar bertema “Pengaruh Komik Terhadap Minat Baca dan Imajinasi” di Jakarta, para nara sumber dari berbagai unsur yang cukup representatif, yaitu Prof. Soedjoko dari Fakultas Seni Rupa ITB, psikolog anak Henny Supolo Sitepu, dan budayawan Jaya Suprana ‘menggugat’ mitos yang menempatkan komik sebagai bacaan yang tabu atau bahkan “diharamkan” bagi anak-anak. “Jangan baca komik, nanti kecanduan” atau “Jangan baca komik, nanti malas belajar”, begitu mitos klasik yang masih terdengar. Tidak sedikit orang tua yang menyita, merobek-robek bahkan hingga membakar komik-komik yang tertangkap tangan dibaca atau disimpan oleh anak-anak mereka karena terpengaruh mitos tersebut. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa komik bisa punya pengaruh buruk. Komik bisa membuat anak terpesona dan mempraktekkan adegan kekerasan yang dilakukan para jagoan di komik, atau adegan porno.

Kesimpulan dalam catatan seminar tersebut adalah tergantung bagaimana anak memanfaatkan komik-komik itu, tentu saja atas bimbingan orang tua dan pembina mereka. “Komik tak mampu berdosa atau berjasa tanpa ada yang merespon”, nilai Jaya Suprana. Atau dengan menentukan porsi waktu (*timing*) yang tepat dalam membaca komik. Tidak bijaksana juga jika membiarkan anak-anak membaca komik di waktu belajar atau terlalu banyak membaca komik daripada membaca buku pelajaran. Sebagai perbandingan, ada baiknya mengetahui apa yang terjadi di dunia pendidikan Jepang, khususnya yang berkaitan dengan polemik perkomikan tadi.

Ternyata masyarakat Jepang menempatkan komik sebagai variabel penting. Manga, begitu orang Jepang menyebut komik, menyentuh hampir semua aspek kehidupan. Majalah Panji Masyarakat No. 21 tahun 1997 menuliskan bahwa ada manga tentang seni manajemen Sun Tzu (yang terkenal dengan strategi bernegara dan manajemen perangnya), kehidupan dinasti Tokugawa, tentang Thomas Edison, dan lain sebagainya. Manga akhirnya menjadi wahana penyampai segala macam pesan yang komunikatif dan memikat, bagi anak-anak maupun orang dewasa. Para guru di Jepang tidak menabukan manga masuk ke ruangan kelas. Pada hari-hari tertentu, bahkan para siswa SD diminta membawa komik kesayangan mereka. Di kelas, mereka berbincang tentang komik, sambil menari, mendongeng dan berkeliling alam terbuka. Hasilnya, guru bisa menanamkan nilai-nilai moral dan pengetahuan, tanpa si murid sadar bahwa mereka sedang belajar. Ternyata, aktivitas semacam itu mampu merangsang kreativitas, minat baca dan daya imajinasi anak-anak Jepang (Sofwan D.A, 2007:3).

Perkembangan komik Indonesia dari segi kualitas memang sangat menyedihkan. Namun tidak dalam segi kuantitas. Pembaca komik semakin hari semakin bertambah. Jarak umur untuk pembaca komik juga semakin luas. Karena sifatnya yang menghibur, komik dinilai sebagai sarana yang cocok untuk menyampaikan suatu pesan. Terutama anak-anak yang akan lebih mudah untuk membaca komik dibandingkan membaca buku pelajaran. Menurut Yohanes Surya, seorang doktor di bidang ilmu fisika dan saat ini menjabat Presiden TOFI (Tim Olimpiade Fisika Indonesia), komik sebenarnya

merupakan sarana yang paling baik untuk mendidik anak-anak. Hanya saja, komik yang beredar di Indonesia masih banyak yang kurang mendidik. Akibatnya, tanggapan orang tua dan masyarakat terhadap komik di Indonesia sangat negatif dan potensi edukasi komik pun diabaikan (Rokhmah Sugiarti, 2006:1).

Dari fenomena tersebut, penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian yang berjudul Eksperimentasi Pengajaran Matematika dengan Menggunakan Media Komik Ditinjau dari Minat Belajar Siswa.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya minat belajar siswa, khususnya pada pelajaran matematika.
2. Masih rendahnya prestasi belajar matematika.
3. Komik tidak hanya sebagai hiburan saja, tetapi dapat dijadikan sebagai media pendidikan yang sangat menarik terutama bagi anak-anak.

## **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Komik dibatasi pada komik yang khusus dibuat untuk dijadikan buku ajar pada pokok bahasan bangun ruang untuk siswa kelas V SD. Komik yang akan disajikan memuat tentang materi sifat-sifat bangun ruang.
2. Minat dibatasi pada perasaan senang, perhatian, konsentrasi, kesadaran, dan kemauan siswa dalam menerima pelajaran matematika.
3. Prestasi belajar dibatasi pada nilai pelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang.

#### **D. Perumusan Masalah**

Sesuai dengan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penulis kemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pembelajaran matematika yang menggunakan media komik dengan pembelajaran matematika yang tidak menggunakan media komik (konvensional) terhadap prestasi belajar siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa?
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan media komik dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan arah pertama untuk menentukan langkah-langkah dalam kegiatan penelitian. Agar penelitian ini dapat terlaksana dengan

baik sesuai dengan yang diinginkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran matematika yang menggunakan media komik dengan pembelajaran matematika yang tidak menggunakan media komik (konvensional) terhadap prestasi belajar siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh minat belajar terhadap prestasi belajar siswa.
3. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan media komik dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan prestasi belajar matematika siswa dengan menggunakan media komik. Penelitian ini memperkaya proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media komik.

Secara khusus, penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran matematika yang berupa pergeseran dari pembelajaran yang hanya mementingkan hasil ke pembelajaran yang juga mementingkan proses.



## 2. Manfaat Praktis

- 1) Menambah wawasan bagi guru dan calon guru bidang studi matematika dalam upaya meningkatkan prestasi belajar matematika dengan menggunakan media komik.
- 2) Penggunaan media komik dapat meningkatkan minat belajar dan membaca siswa serta dapat menghilangkan rasa bosan dalam belajar.
- 3) Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pedoman penelitian selanjutnya.