

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Matematika adalah angka-angka dan perhitungan yang merupakan bagian dari hidup manusia. Matematika menolong manusia menafsirkan secara eksak berbagai ide dan kesimpulan.<sup>1</sup> Matematika tidak lepas dari kehidupan sehari-hari baik secara langsung atau tidak langsung. Dalam Al-Qur'an pun memberikan motivasi untuk mempelajari matematika sebagaimana yang ada dalam QS. Mujadilah ayat 11 :

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَلْفَسَّحُوا يُفَسِّحَ اللَّهُ

لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ ائْشُرُوا فَلْأَشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَ الَّذِينَ أُوتُوا

الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya : 11. *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu*

---

<sup>1</sup> Abdul Halim Fathani, *Matematika: Hakikat & Logika*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 24

*pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*<sup>2</sup>

Berdasarkan ayat diatas tampaklah Allah SWT memberikan dorongan untuk mempelajari ilmu matematika maka dari itu sangatlah merugi jika tidak mempelajarinya, selain itu dalam wahana pendidikan matematika tidak tidak hanya dapat digunakan untuk mencapai satu tujuan, misalnya mencerdaskan siswa, tetapi dapat pula membentuk kepribadian siswa serta mengembangkan ketrampilan tertentu, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK sehingga matematika perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak SD, bahkan sejak TK.<sup>3</sup>

Beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh siswa pada jenjang pendidikan menengah pertama salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Tujuan umum diberikannya matematika di sekolah adalah untuk membantu siswa mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan dan dunia nyata yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif, dan efisien. serta mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari- hari dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> DEPAG, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta : CV. Kathoda, 2005) hal. 910

<sup>3</sup> Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang : Penerbit Universitas Negeri Malang, 2005), hal. 35

<sup>4</sup> R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesi, Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan* ,(Jakarta: Di Rekorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional,1999/2000),hal.43

Diharapkan, proses pembelajaran matematika juga dapat dilangsungkan secara menusiawi. Sehingga matematika tidak dianggap lagi menjadi momok yang menakutkan bagi siswa.

Pada dasarnya belajar matematika itu adalah belajar konsep, oleh karena itu kita perlu berhati-hati dalam menanamkan konsep-konsep matematika tersebut. Dengan demikian seorang guru semestinya tidak keliru dalam menanamkan konsep-konsep matematika kepada siswanya, sebab sekali konsep matematika keliru diterima siswa, sangat sulit untuk mengubah pengertian yang keliru tersebut. Ini berarti matematika bersifat sangat abstrak, yaitu berkenaan dengan konsep-konsep abstrak dan penalarannya deduktif. Begle menyatakan bahwa sasaran atau obyek penelaahan matematika adalah fakta konsep, operasi dan prinsip.<sup>5</sup>

Berdasarkan fenomena yang ada, penguasaan siswa dalam memahami konsep matematika masih dianggap sulit jika guru dalam menyajikan mata pelajaran masih terkesan monoton, pada akhirnya siswa tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan. Padahal dalam prosesnya pembelajaran matematika harus dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif, dan dapat memberi pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, sehingga tercapailah hasil belajar pelajaran matematika yang diharapkan. Hal lain yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar adalah selama ini dalam pembelajaran matematika guru hanya menggunakan buku paket sebagai

---

<sup>5</sup> Herman Hudojo, Pengembangan Kurikulum..., hal. 35

media pembelajaran. Buku paket dengan penyajiannya yang minim ilustrasi dan warna membuat siswa tidak tertarik untuk membacanya. Hal ini mengakibatkan rasa keingintahuan siswa kurang sehingga motivasi siswa dalam belajar pun rendah.<sup>6</sup>

Kenyataan lain yang ditemukan pembelajaran matematika di sekolah masih terkesan hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) yang menganggap bahwa guru adalah satu-satunya sumber utama, sedangkan siswa hanya menerima apa yang diberikan guru. Hakikatnya, peran guru yang utama dalam kegiatan pembelajaran adalah menciptakan lingkungan belajar yang sedemikian rupa sehingga siswa nyaman dalam belajar. Namun masih ada beberapa guru seperti guru yang lama biasa mengajar dengan metode ceramah saja, sehingga siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif dan hanya mencatat saja.<sup>7</sup> Untuk mengikuti perkembangan pendidikan saat ini, guru dituntut pandai merancang skenario pembelajarannya, yaitu dengan cara guru tersebut harus pandai dalam memilih metode, pendekatan dan media penunjang yang tepat, sehingga proses pembelajarannya merupakan proses pembelajaran yang berkualitas, efisien, dan mempunyai daya tarik yang membuat proses pembelajaran tersebut menjadi menyenangkan.

Permasalahan tersebut dapat terjawab bila proses pembelajaran yang digunakan guru dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajarannya.

---

<sup>6</sup>Annisa Nurul Aini Pasaribu, *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan*, (Jakarta: Skripsi FTIK UIN, 2014), hal. 2

<sup>7</sup>Roestiyah, *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan*, (Jakarta: PT Bina Aksara, 1986), hal. 152.

Caranya guru harus menggunakan media yang dapat meningkatkan keaktifan dan keseriusan siswa dalam proses pembelajaran, yaitu salah satunya dengan menggunakan media komik edukatif.

Komik dapat dijadikan media pembelajaran karena biasanya komik mempunyai karakter seperti gambar kartun. Ia mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.<sup>8</sup>

Komik merupakan suatu bacaan dimana peserta didik membacanya tanpa harus dibujuk. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca. Guru harus membantu peserta didik menemukan komik yang baik (edukatif) dan bermanfaat, juga mengajar mereka untuk memilih buku komik yang baik, sehingga kita yakin dapat menerima bacaan komik bagi peserta didik, sesuai dengan taraf berpikirnya.<sup>9</sup> Media komik edukatif ini merupakan media yang penyajiannya penuh dengan ilustrasi gambar, membuat orang yang membacanya tidak akan cepat merasa bosan, sementara buku sekolah hanya menyajikan ilustrasi gambar dalam jumlah yang terbatas. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Selain itu, isinya yang diselengi dengan unsur humor juga merupakan keunggulan komik sehingga membacanya menjadi sangat menyenangkan. Jika keunggulan ini dimanfaatkan dalam proses belajar dan pembelajaran, maka komik dapat

---

<sup>8</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 100.

<sup>9</sup> Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hal. 79

membantu menciptakan suasana belajar menjadi lebih kondusif dan menyenangkan.

Salah satu konsep yang sesuai untuk diterapkan penggunaan media komik edukatif ialah konsep segi empat. Pada konsep ini siswa dapat mengetahui apa itu segi empat. Selain itu siswa juga dapat mengetahui macam-macam segi empat dan sifat-sifatnya yang diilustrasikan dalam bentuk gambar, yang dapat memudahkan siswa memahaminya. Dengan penggunaan media komik edukatif ini pembelajaran pun akan lebih menarik, memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan, suasana pun akan lebih kondusif dan bermakna bagi siswa.

Pada penelitian ini peneliti memilih SMP Islam Fatahilah Kepung sebagai tempat peneliti karena dari hasil wawancara dengan kepala sekolah siswa pada sekolah ini masih mengalami kesulitan belajar dalam memahami pelajaran matematika dan dianggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang membosankan. Penggunaan media yang kurang inovatif tampaknya menjadi kendala dalam kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP islam fatahilah kepung kediri pada konsep segi empat”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka fokus penelitian adalah :  
“Apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri pokok bahasan segi empat?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri pada konsep segiempat.

## **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri pada konsep segi empat.

## **E. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini mempunyai harapan besar terhadap hasil penelitian sehingga hasil penelitian memiliki manfaat bagi diri sendiri dan orang lain, yaitu:

1. Secara teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat 8actor manfaat lebih dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap matematika dengan menggunakan media komik. Secara khusus hasil penelitian ini dapat member kontribusi pada strategi pembelajaran matematika.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa

Hasil belajar siswa meningkat dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran

- b. Bagi guru

Trampil menggunakan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta memotivasi guru dalam melakukan pembelajaran yang sejenis untuk materi pelajaran lainnya.

- c. Bagi sekolah

Dapat dijadikan informasi dan pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran matematika di SMP.

- d. Bagi peneliti lain

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan dan kajian untuk penelitian lebih lanjut.



## **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

### **1. Ruang Lingkup**

Dalam penelitian ini sekolah yang diambil oleh peneliti adalah SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri. Variabel-variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas yaitu media pembelajaran komik dan variabel terikat yaitu hasil belajar matematika siswa, sedangkan untuk populasi atau subjek penelitiannya adalah seluruh siswa kelas VII SMP Islam fatahilah Kepung Kediri. Dari populasi tersebut sampel yang diambil oleh peneliti adalah dua kelas dari seluruh kelas VII yang ada. Materi yang diambil yaitu segi empat.

### **2. Keterbatasan Penelitian**

Dari berbagai permasalahan yang muncul, dalam hal ini masalah yang akan diteliti dibatasi pada hasil belajar. Hasil belajar yang akan diukur adalah pada ranah kognitif dari tingkat C2 (memahami) dan C3 (menerapkan). Pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah penggunaan media komik pada materi segiempat.

## **G. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul skripsi ini :

## 1. Penegasan Konseptual

### a. Media

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

### b. Komik

Komik merupakan bentuk kartun dimana perwatakan nama membentuk suatu cerita dalam urutan gambar-gambar yang berhubungan erat dirancang untuk menghibur para pembacanya. Komik mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah, dan bersifat personal.

### c. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.

## 2. Penegasan Operasional

Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri menggunakan media komik. Pada langkah awal guru membagikan komik. Guru meminta siswa untuk membaca komik tersebut. Kemudian peserta didik diberi lembar soal yang berkaitan dengan isi komik yang telah dibaca. Dari jawaban peserta didik dapat diketahui seberapa besar hasil belajar siswa yang dicapai.

## H. Sistematika Skripsi

Adapun sistematika penyusunan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian utama :

Bagian awal terdiri dari: (A) Halaman sampul, (B) Halaman judul, (C) Halaman persetujuan, (D) Halaman pengesahan, (E) Pernyataan Keaslian, (F) Motto, (G) Persembahan, (H) Kata pengantar, (I) Daftar isi, (J) Daftar tabel, (K) Daftar gambar, (L) Daftar lampiran, (H) Abstrak.

Bagian utama (inti), terdiri dari:

Bab (I) membahas tentang (A) Latar belakang, (B) Rumusan masalah, (C) Tujuan penelitian, (D) Hipotesis tindakan, (E) Manfaat penelitian, (F) Ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, (G) Penegasan istilah, (H) Sistematika skripsi.

Bab (II) membahas tentang (A) Hakikat Media pembelajaran, (B) Hakikat media komik, (C) Hakikat belajar dan Hasil belajar, (D) Materi pembelajaran segi empat, (E) Kajian penelitian terdahulu, (F) kerangka 11acto.

Bab (III) membahas tentang (A) Rancangan penelitian, (B) Variabel penelitian, (C) Populasi, sampel dan teknik sampling, (D) Kisi-kisi 11actor11ent, (E) Instrumen Penelitian, (F) Data dan sumber data, (G) Teknik pengumpulan data (H) Analisis data.

Bab (IV) membahas tentang (A) Deskripsi data, (B) Analisis data

Bab (V) membahas tentang (A) Rekapitulasi hasil penelitian, (B) Pembahasan rumusan masalah.

Bab (VI) membahas tentang (A) Kesimpulan, (B) Saran.

Bagian akhir, terdiri dari (A) Daftar rujukan, (B) Lampiran-lampiran, (C) Daftar riwayat hidup.