

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era perkembangan teknologi dan informasi yang memasuki abad ini, pendidikan mejadi topik yang menarik untuk di perbincangkan bahwasannya dunia pendidikan sekarang yang terjadi Indonesia masih mengalami “sakit” kebijakan pendidikan yang selalu berganti menyebabkan mutu kualitas pendidikan di Indonesia masih dinilai buruk . Rendahnya mutu pendidikan didapatkan dari tesis kuisisioner dalam *Programme for International Students Assessment(PISA)* yang digagas oleh *Organization for Economic Coperation and Development* di beberapa negara termasuk Indonesia, meskipun pendidikan di Indonesia mengalami peningkatan dari peringkat 71 ke 64 dari 72 negara akan tetapi hal tersebut masih dibawah rata-rata dan masih jauh dari harapan (Kemendikbud,2016)

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang mengajarkan generasi muda Indonesia dalam berbagai bidang kemampuan, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Akan tetapi Kemampuan matematika di Indonesia sangat memperhatikan lantaran menempati peringkat ke 64 dari 72 hasil survey dari *Programme For International Student Assessment (PISA)*, yang dilakukan oleh organisasi kerja sama ekonomi dan Pembangunan (*OECD*).

Meskipun faktanya seperti itu bukan berarti anak-anak Indonesia tak punya prestasi matematika dimanca negara terbukti pada *International Mathematics Contest Singapore (IMSC) 2017*, tim Indonesia mampu meraih 14 emas 26 perak dan 50 perunggu. Kalau ditelisik lebih mendalam sebenarnya banyak potensi dan punya kemampuan dibidang matematika yang mumpuni, hanya saja mereka sudah merasa stereotipe terlebih dahulu yang memiliki anggapan matematika susah dipelajari belum lagi metode belajar pada banyak sekolah masih terpusat pada guru yang membuat proses pembelajaran sangat membosankan (Kompas.com,2018).

(Arif Jamali Muis,2017) kemampuan guru dalam ujian kompetensi profesional dan pedagogik dalam UKG yang berisikan soal-soal pilihan ganda yang diselenggarakan secara online meliputi pemahaman keilmuan tentang materi matematika, teori pembelajaran serta metode mengajar dikatakan tidak baik, bisa dilihat dari data yang dipaparkan secara komprehensif tentang UKG. Pada tahun 2015 rata-rata hasil capaian 56,69 meskipun meningkat dari tahun sebelumnya yaitu 47,00 dengan peserta 2.699.516 guru DIY 67.

Berdasarkan observasi dikelas VIIC di SMP Negeri 4 Yogyakarta dengan jumlah 32 siswa, dari wawancara dengan guru yang dilaksanakan pada tanggal 20 maret 2019 diketahui bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dengan pengimplementasian dengan dibantu media pembelajaran diantaranya *power point* namun pembelajaran masih terbatas hal ini juga menjadi salah satu penyebab kurangnya minat belajar siswa dan berdasar observasi

mengenai pengetahuan nasionalis siswa juga masih minim. Hal ini dapat dilihat berdasarkan minat belajar matematika dari angket yang diberikan kepada 32 siswa yang mana mendapatkan skor 627 dengan keterangan “kurang” sedangkan untuk pengetahuan nasionalis siswa mendapatkan skor 779 dengan keterangan “kurang” dibawah ini adalah rumus interval untuk menentukan skor dan keteranganya:

Tabel 1. Konversi Penilaian minat belajar matematika dan berwawasan nasionalis

Interval	Keterangan	Skor
$X > \chi_i + 1,8SB_i$	Sangat Baik	$X > 1343,94$
$\chi_i + 0,6SB_i < X \leq \chi_i + 1,8SB_i$	Baik	$1087,98 < X \leq 1343,94$
$\chi_i + 0,6SB_i < X \leq \chi_i + 0,6SB_i$	Cukup	$832,2 < X \leq 1087,98$
$\chi_i + 1,8SB_i < X \leq \chi_i + 0,6SB_i$	Kurang	$576,06 < X \leq 832,2$
$X \leq \chi_i - 1,8SB_i$	Sangat Kurang	$X \leq 576,06$

Dari hasil angket yang diberikan kepada 32 siswa kelas VIIC SMP Negeri 4 Yogyakarta diketahui minat dan wawasan nasionalis siswa masih dibawah kriteria baik. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan strategi, pendekatan metode, media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. salah satu yang dapat ditempuh adalah penggunaan media pembelajaran.

Salah satu upaya meningkatkan minat belajar adalah menggunakan media yang dapat menarik siswa yaitu dengan *comic math/* komik matematika, Karena di dalam komik sendiri terdapat gambar-gambar menarik yang dapat menghibur dengan menggabungkan simbol-simbol dan permasalahan

matematika sehingga siswa tidak hanya mengangan-angan terhadap permasalahan yang disajikan dalam bentuk cerita soal matematika

(Henny Fitriani, 2013:33) Menyatakan komik merupakan suatu media yang mampu menarik perhatian orang dari berbagai usia karena memiliki kelebihan lebih mudah dipahami (Elis Mediawati, 2011:12) juga berpendapat disamping bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika komik juga dapat meningkatkan daya minat membaca. Karena rendahnya minat membaca di Indonesia berdasarkan *Most Littered Nation in The world* yang dilakukan oleh *Connecticut State University* pada maret 2016 menyatakan Indonesia menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara, (Kompas.com 2016) sungguh tragis memang minat baca di Indonesia menempati peringkat ke 2 dari bawah. diharapkan dalam media komik matematika dapat meningkatkan minat membaca dan belajar matematika,

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan *comicmath* pendekatan sejarah Indonesia dikarenakan dalam pendekatan ini sejarah dan matematika saling mempunyai Keterkaitan dikemukakan oleh Adheta Mariyanti & Suhartini (Marsigit, 2018:39) Matematika diadaptasi dari sebuah pengalaman sebagai cara khusus yang dipakai suatu kelompok masyarakat tertentu dalam aktivitas matematika. Adapun proses yang dimaksud adalah suatu aktivitas yang didalamnya terjadi pengabstraksian dari pengalaman yang pernah dilalui dalam kehidupan nyata kedalam matematika atau sebaliknya, meliputi aktivitas mengelompokan, berhitung, mengukur, merancang dll.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pendidikan di Indonesia menempati peringkat ke 64 dari 72
2. Metode pembelajaran di SMP Negeri 4 Yogyakarta pada banyak sekolah masih terpusat pada guru
3. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru SMP Negeri 4 Yogyakarta
4. Kurangnya minat belajar matematika dikelas VIIC SMP Negeri 4 Yogyakarta
5. Wawasan nasionalis siswa masih rendah
6. Minimnya media yang kurang diminati siswa

C. Batasan Masalah

Dari berbagai uraian identifikasi masalah peneliti memfokuskan pada pembatasan masalah agar lebih terarah sehingga dalam penelitian ini memfokuskan pada pengembangan *comicmath* berbasis pendekatan sejarah Indonesia sebagai upaya meningkatkan minat belajar matematika dan berwawasan nasionalis dikelas VIIC SMP N 4 Yogyakarta

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kualitas *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia untuk meningkatkan minat belajar matematika dan berwawasan nasionalis dilihat dari aspek kevalidan.?
2. Bagaimana kualitas *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia untuk meningkatkan minat belajar matematika dan berwawasan nasionalis dilihat dari aspek kepraktisnyanya.?
3. Bagaimana kualitas *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia untuk meningkatkan minat belajar matematika dan berwawasan nasionalis dilihat dari aspek keefektif.?
4. Bagaimana kualitas *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia untuk meningkatkan minat belajar matematika dan berwawasan nasionalis dilihat dari aspek minat belajar matematika.?
5. Bagaimana kualitas *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia untuk meningkatkan minat belajar matematika dan berwawasan nasionalis dilihat dari aspek pengetahuan nasionalis siswa.?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia dilihat dari kualitas aspek kevalidan
2. Untuk mengetahui *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia dilihat dari kualitas aspek kepraktisannya
3. Untuk mengetahui *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia dilihat dari kualitas aspek keefektifnya
4. Untuk mengetahui *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia dilihat dari kualitas aspek minat belajar matematika
5. Untuk mengetahui *comic math* berbasis pendekatan sejarah Indonesia dilihat dari kualitas aspek pengetahuan nasionalis siswa

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan bisa member kontribusi dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan adapun secara detail kegunaanya tersebut di antaranya:

1. Manfaat teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan memperkaya ilmu pengetahuan tematik khususnya matematika dan tidak lupa dengan sejarah
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal yang senada

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Pembelajaran menggunakan *comic math* berbasis pendekatan sejarah disamping menjadikan siswa lebih teoritis dan mampu menganalisa suatu masalah juga mengingatkan kembali kepada sejarah Indonesia
- 2) Siswa mendapatkan pengalaman pembelajaran model baru
- 3) Melatih siswa untuk berfikir aktif dan meningkatkan kemampuan menganalisis dan menalar suatu masalah yang terjadi di kehidupan nyata

b. Manfaat bagi guru

- 1) Meningkatkan kinerja guru
- 2) Mendorong guru untuk melaksanakan guru untuk melaksanakan pembelajaran yang kreatif

c. Manfaat bagi universitas

Hasil penelitian ini diharapkan diharapkan dapat sebagai tambahan bahan pustaka yang dapat dibaca seluruh dosen/mahasiswa yang berminat baik untuk penelitian maupun tugas kuliah