

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan memberikan kesempatan bagi seluruh manusia untuk dapat memperdalam suatu ilmu. Adanya ilmu inilah dipercaya menjadi salah satu aspek penting bagi perkembangan di suatu negara. Sebab dengan ilmu tersebut juga dapat digunakan oleh manusia untuk membuat suatu kemajuan. Dengan kemajuan itulah membuat suatu negara dapat mengalami adanya perkembangan. Melalui pendidikan ini diyakini dapat menjadi investasi bagi seseorang di kemudian hari karena pendidikan ini dapat menentukan bagaimana situasi kehidupan seseorang yang akan mendatang. Artinya, dengan pendidikan dapat membantu seseorang untuk mencapai kehidupan yang lebih baik, dengan menempuh pendidikan ini ilmu yang telah didapatkan dapat dipergunakan dalam kehidupan nantinya dalam mendapatkan suatu pekerjaan untuk memenuhi kehidupan yang lebih baik.

Pada saat seseorang menempuh pendidikannya ada 3 jalur yang dapat ditempuh, yaitu pendidikan formal, nonformal dan informal. Pada umumnya seseorang menempuh pendidikannya melalui pendidikan formal yaitu disekolah. Di sekolah inilah seseorang akan menempuh pendidikannya melalui proses pembelajaran yang sistematis, merencanakan, merancang maupun mengelola dalam berlangsungnya suatu kegiatan pembelajaran. Dengan begitu sekolah dapat dikatakan sebagai suatu wadah pendidikan yang memberikan manfaat untuk kehidupannya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Namun dapat diketahui bahwa kini pendidikan di Indonesia semakin menurun akibat dari mewabahnya virus Covid-19. Virus Covid-19 ini telah mewabah di Indonesia pada awal tahun 2020. Hal tersebut tentunya menimbulkan dampak yang sangat besar dalam bidang pendidikan terutama bagi keberlangsungan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Proses pembelajaran yang semula dilaksanakan secara bersama-sama di sekolah menjadi dilaksanakan secara jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai macam teknologi. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan secara jarak jauh ini tentunya banyak kendala yang dialami baik bagi guru maupun siswa, tentunya banyak sekali perubahan dan persiapan yang harus dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara jarak jauh. Salah satu teknologi yang digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran secara daring yaitu *handphone*. Umumnya siswa pada jenjang SD belum seluruhnya diberikan *handphone* oleh orang tuanya, hal ini disebabkan baik dari segi ekonomi maupun dari dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *handphone* yang mengakibatkan siswa SD belum seluruhnya diberikan *handphone* oleh orang tuanya. Sehingga dengan hal tersebut, pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring belum dapat dilaksanakan secara optimal. Hal tersebut tentunya berakibat sangat besar dalam pemberian materi pembelajaran oleh guru bagi siswa. Terutama pada mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang memuat ilmu mengenai logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Ilmu yang terdapat dalam pembelajaran matematika juga memiliki kebermanfaatan terhadap aspek kehidupan manusia. Hal ini juga di

jelaskan oleh (Aulia, 2021) bahwa matematika adalah suatu bidang ilmu yang berhubungan dengan suatu keabstrakan, aksiomatik, dan deduktif. Sedangkan menurut (Setiawan, 2019) mengatakan bahwa matematika adalah salah satu dari banyaknya ilmu dasar yang wajib untuk dipahami oleh manusia, terlebih bagi siswa sebagai upaya melewati berbagai persoalan di kehidupan sehari-hari. Dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan bidang ilmu yang bersifat abstrak, aksiomatik dan deduktif, namun sangat penting untuk dipelajari sebab memiliki hubungan yang erat dengan berbagai permasalahan yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Tetapi pada kenyataannya mata pelajaran Matematika masih kurang diminati oleh siswa, hal tersebut ditunjukkan dari hasil observasi pada siswa kelas V SD Gugus Srikandi yang dilaksanakan pada bulan Juli 2022, didapatkan hasil belajar siswa yang tertuang pada nilai ulangan harian siswa pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023, diketahui bahwa nilai siswa pada SD Negeri di Gugus Srikandi yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 57,18% atau 215 dari total keseluruhan 376 siswa. Tak hanya itu, dari hasil wawancara dengan guru-guru wali kelas V SD Negeri yang berada di Gugus Srikandi menjelaskan bahwa pada saat diadakan ulangan harian, siswa cenderung menjawab asal pada lembar jawaban, ada juga yang mengosongkan lembar jawaban, sampai ada juga yang mencontek jawaban temannya. Pada saat kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan kembali secara luring, siswa cenderung pasif dalam kegiatan pembelajaran, contohnya seperti pada saat guru bertanya hanya beberapa siswa yang menjawab pertanyaan guru, tak hanya itu, pada saat guru memberikan latihan soal hanya beberapa siswa yang berani untuk maju kedepan

kelas untuk menjawab latihan soal yang diberikan guru. Hal tersebut disebabkan dari dampak pembelajaran yang dilaksanakan secara daring. Pada saat pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring, guru menggunakan media *WhatsApp* dan *Google Classroom* untuk mengirimkan materi-materi pembelajaran yang akan dilaksanakan pada saat itu. Di dalam materi yang guru berikan melalui *WhatsApp* maupun *Google Classroom*, guru hanya memberikan pengertian serta rumus-rumus saja dari materi tersebut. Selain mengirimkan materi dengan media *powerpoint*. Guru juga mengirimkan video pembelajaran yang diambil dari *YouTube* untuk menambah pemahaman siswa terkait materi tersebut. Namun tak banyak siswa yang mempelajari dan menonton video materi pembelajaran yang diberikan guru, hal tersebut terlihat pada saat pertemuan secara daring yang dilaksanakan beberapa kali oleh guru dengan menggunakan *Google Meet* maupun *Zoom*. Dalam pertemuan secara daring ini guru membahas materi yang telah dikirimkan melalui *WhatsApp* dan *Google Classroom*, pada saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, sementara siswa yang lainnya hanya diam saja karena tidak bisa menjawab. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak mempelajari materi yang sebelumnya telah diberikan oleh guru. Pada pertemuan daring ini juga tak banyak siswa yang bergabung ke dalam *Google Meet* atau *Zoom* dengan berbagai alasan seperti tidak memiliki handphone, sinyal yang tidak memadai dan sebagainya. Hal ini lah juga berdampak bagi siswa karena tertinggal dalam penjelasan materi yang diberikan guru melalui pertemuan daring tersebut.

Sehingga pada saat kegiatan pembelajaran yang kembali dilaksanakan secara luring di sekolah tak sedikit siswa yang hanya diam saja saat diberikan

pertanyaan, serta pada saat mengulang kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan secara dalam jaringan (Daring), banyak sekali siswa yang belum dapat menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas pasca pandemi Covid-19 hanya bersumber pada satu buku saja serta yang menjadi pusat informasi dari pengetahuan yang diberikan yaitu guru. Hal ini berdampak pada proses pemerolehan materi yang diterima oleh siswa bersifat mengingat dari informasi yang diberikan tanpa adanya proses dari menemukan masalah yang diterima siswa pada proses pembelajaran. Maka dari hal tersebut tampak bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan berpusat pada guru (*teacher center*).

Hal tersebut juga diperkuat dari hasil penelitian internasional yang dilaksanakan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) mengenai mutu pendidikan di Indonesia yang rendah ditunjukkan dari hasil penelitian internasional mengenai hasil belajar matematika siswa. Hasil penelitian internasional tersebut dilaksanakan oleh PISA yang merupakan studi internasional tentang penilaian prestasi literasi membaca, matematika dan sains siswa berusia 15 tahun, yang dikoordinasikan oleh *Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD). Dari hasil studi PISA tahun 2018 yang dirilis oleh OECD menunjukkan skor rata-rata matematika mencapai 379 dengan skor rata-rata OECD 487 atau berada di peringkat ke-73 dari 79 Negara yang disurvei dikutip dari Kemendikbud (2019). Hal ini membuktikan bahwa Indonesia menempati peringkat yang rendah. Adapun fokus utama dalam penilaian matematika yang dilakukan oleh PISA yaitu mengarah terhadap persoalan yang ditemukan pada kehidupan sehari-hari, dalam hal ini persoalan yang dimaksudkan berbeda dengan

persoalan yang diajarkan didalam kelas. Sehingga proses pembelajaran yang dilakukan di kelas khususnya pada mata pelajaran matematika selama ini cenderung dilaksanakan dengan menekankan pada penguasaan keterampilan dasar dan penerapan rumus-rumus. Dalam hal ini soal-soal yang diberikan pada siswa belum mengarah pada konteks kehidupan sehari-hari masih sedikit. Hal ini juga serupa dengan yang disebutkan oleh (Setiawan, 2019) yang mengatakan bahwa materi pembelajaran matematika yang diajarkan belum menemukan kebermanfaatannya terhadap kehidupan nyata, selama mengikuti pembelajaran hal yang dirasakan oleh siswa yaitu berupa paksaan dalam mempelajari suatu yang terdapat pada luar lingkup daya pikiran siswa.

Sehingga diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat mengatasi rendahnya kompetensi pengetahuan matematika siswa. Inovasi tersebut dapat berupa menerapkan model pembelajaran yang dapat mengaitkan konteks matematika dalam kehidupan sehari-hari serta mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa. Salah satu bentuk pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran matematika seperti yang dikatakan pada teori piaget yaitu pembelajaran kooperatif. Hal ini disebabkan pembelajaran yang dilaksanakan secara kooperatif dapat memusatkan siswa pada suatu proses dalam kegiatan pembelajaran dan tidak semata-mata pemerolehan hasil belajar siswa, sehingga peran siswa lebih mendominasi dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan dalam pembelajaran kooperatif siswa lebih aktif untuk memecahkan permasalahan yang dibagikan oleh guru (Aulia, 2021). Model pembelajaran tersebut adalah Model pembelajaran *Realistic Setting Kooperatif* (RESIK) yang dicetuskan oleh (Tahmir,

2007) Model pembelajaran ini merupakan salah satu model pembelajaran matematika yang menggabungkan antara pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yaitu pembelajaran yang mengaitkan konteks matematika dalam kehidupan sehari-hari serta mengaktifkan siswa selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang pelaksanaannya siswa dituntut untuk memecahkan permasalahan bersama-sama dengan kelompok.

Dalam penerapannya, model pembelajaran RESIK ini siswa di berikan soal-soal yang bersifat kontekstual atau berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Kemudian dalam menyelesaikan soal-soal tersebut, guru meminta siswa untuk menyelesaikannya dengan bekerja bersama-sama dengan kelompoknya. Pada saat siswa mengerjakan soal-soal secara berkelompok, maka siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru tidak lagi menjelaskan materi pembelajaran dengan ceramah, melainkan siswa bersama dengan kelompoknya yang memecahkan soal-soal tersebut.

Seperti yang telah disampaikan bahwa matematika merupakan ilmu yang bersifat abstrak maka dari itu untuk memudahkan siswa mengerjakan soal matematika tersebut diperlukannya suatu media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. Pentingnya media pembelajaran selama berlangsungnya proses pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan bagi guru. Menurut (Wahab, dkk, 2021) media pembelajaran diartikan sebagai suatu benda maupun metodik serta teknik yang memiliki fungsi untuk mengantarkan pesan dari guru kepada siswa sebagai upaya untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Sedangkan menurut (Shoffa, 2021) mengatakan bahwa

media pembelajaran merupakan suatu penghubung dalam proses berpikir maupun bertindak yang diberikan oleh guru berupa sarana belajar kepada peserta dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ada berbagai macam bentuknya, ada yang berupa teks, audio, visual, audio visual, rekayasa, diorama, orang dan sebagainya. Sedangkan menurut (Rahmawati, 2021) mengartikan media pembelajaran sebagai suatu alat yang dimanfaatkan sebagai penunjang dalam memberikan rangsangan pada pikiran, perasaan, kecakapan serta fokus siswa pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di ruang kelas. Dari pemaparan penjelasan diatas dapat diketahui bahwa dengan adanya penggunaan media pembelajaran di kelas dapat memikat perhatian siswa terhadap proses pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika yang bersifat abstrak dapat menjadi jembatan bagi siswa dalam menafsirkan konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak atau memudahkan siswa dalam mempertegas informasi yang diberikan guru. Maka dari itu media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting bagi mata pelajaran matematika

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dikaitkan dengan model pembelajaran RESIK yaitu media komik. Komik merupakan suatu gambaran dari kartun yang menerangkan watak serta mengadaptasikan sebuah cerita secara berurut yang memiliki keterikatan sebagai hiburan bagi pembacanya, (Nurdyansyah, 2019). Sedangkan menurut (Batubara, 2021) mengatakan bahwa komik merupakan media berwujud visual yang di dalamnya terdapat dialog yang berbentuk balon, sketsa gambar serta tokoh yang terdapat pada jalan cerita.

Komik yang digunakan dalam penelitian ini merupakan komik pendidikan dikarenakan di dalam komik disusun untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Penggunaan media komik pada model pembelajaran RESIK dikarenakan media pembelajaran ini dapat dikaitkan dengan penggunaan model pembelajaran RESIK yang erat hubungannya dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran komik pada model pembelajaran RESIK dimaksudkan agar dapat memudahkan siswa menangkap hal-hal yang bersifat abstrak.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Setting Kooperatif* (RESIK) Berbantuan Media Komik Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2022/2023”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, ditemukan identifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Guru belum mengaitkan konsep matematika yang terdapat pada materi pelajaran matematika dengan kehidupan nyata sehingga siswa belum memiliki kemampuan untuk menerapkan konsep matematika tersebut pada kehidupan sehari-hari
2. Kurangnya variasi penggunaan model pembelajaran yang inovatif pada saat berlangsungnya proses pembelajaran
3. Sistem pembelajaran masih mendominasi pada guru

4. Kompetensi pengetahuan siswa pada ulangan harian masih banyak yang dibawah KKM yaitu sebanyak 57,18% atau 215 dari total keseluruhan siswa 376 siswa.
5. Konsep-konsep pada mata pelajaran matematika belum dipahami oleh siswa.
6. Hanya beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan maupun latihan soal yang diberikan guru

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini difokuskan pada hasil belajar siswa pada ulangan harian siswa di SD Negeri Gugus Srikandi sebanyak 57,18% atau 215 dari total keseluruhan 376 siswa yang memiliki nilai di bawah KKM. Mengingat mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak serta erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam menafsirkan konsep matematika tersebut yaitu media komik yang dapat menyajikan keadaan di kehidupan sehari-hari. Terkait hal tersebut, penelitian ini terbatas pada menganalisis pengaruh model pembelajaran RESIK berbantuan media komik terhadap kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi tahun ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, sehingga dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika yang dibelajarkan dengan model pembelajaran RESIK berbantuan media komik pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah kompetensi pengetahuan Matematika yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran RESIK berbantuan media komik pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2022/2023?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran RESIK berbantuan media komik terhadap kompetensi pengetahuan matematika pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika yang dibelajarkan dengan model pembelajaran RESIK berbantuan media komik pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2022/2023
2. Untuk mengetahui kompetensi pengetahuan Matematika yang tidak dibelajarkan dengan model pembelajaran RESIK berbantuan media komik pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2022/2023
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran RESIK berbantuan media komik terhadap kompetensi pengetahuan matematika pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Srikandi Tahun Ajaran 2022/2023

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan, berupa informasi dan wawasan yang didapatkan hasil penelitian ini yang berupa penerapan dari model pembelajaran RESIK berbantuan media komik terhadap kompetensi pengetahuan matematika.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya:

a) Bagi peserta didik

Penelitian ini memberikan manfaat berupa pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa dengan model pembelajaran RESIK berbantuan media komik, siswa juga dapat menyelesaikan permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

b) Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi suatu alternative bagi guru pada proses pembelajaran yang dilaksanakan serta memberikan gambaran dari penggunaan model pembelajaran RESIK berbantuan media komik agar proses pembelajaran dikelas lebih bervariasi.

c) Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini memberikan pertimbangan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan agar pembelajaran menjadi lebih inovatif, terutama terhadap kompetensi pengetahuan matematika serta

dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.

d) Bagi peneliti

Hasil penelitian ini memberikan manfaat berupa wawasan dalam merancang model pembelajaran RESIK berbantuan media komik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan model pembelajaran yang inovatif.

