

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang menjadi pondasi dasar bagi bidang ilmu lainnya dan memegang peranan penting dalam dunia pendidikan maupun dalam aspek kehidupan, salah satunya yaitu berperan membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut (Fikriani & Swetherly, 2020) matematika ialah suatu cara untuk menemukan solusi atas permasalahan yang dihadapi manusia dengan menggunakan pengetahuan tentang menghitung, serta yang paling penting ialah melihat hubungannya dengan diri manusia. Matematika dalam menyelesaikan masalah tidak hanya membutuhkan kemampuan menghitung saja, namun juga membutuhkan kemampuan mengkomunikasikan, menalar dan proses berpikir matematis, oleh karena itu siswa di tuntut untuk memiliki berbagai kemampuan matematis (Astuti, 2018). Adapun salah satu kemampuan matematis yang harus dimiliki siswa yaitu kemampuan literasi matematis, karena seseorang yang memiliki kemampuan literasi matematis dapat menentukan konsep matematika yang relevan untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah yang dihadapinya (Astuti, 2018).

Literasi matematis merupakan kemampuan suatu individu dalam merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan matematika ke berbagai konteks, meliputi penalaran matematis, penggunaan konsep, prosedur, fakta dan alat matematika dalam mendeskripsikan, menjelaskan, serta memperkirakan suatu fenomena yang terjadi (OECD, 2017). Proses dalam literasi matematis menurut

PISA (*Programme Internationale for Student Assesment*) terbagi menjadi 3 yaitu merumuskan, menerapkan, dan menafsirkan. Mengacu pada proses literasi matematis, maka indikator dari kemampuan literasi matematis meliputi: 1) Merumuskan situasi dalam bentuk matematis, 2) Menerapkan konsep, fakta, prosedur, alat dan penalaran matematis, dan 3) Menafsirkan, mengaplikasikan dan mengevaluasi suatu hasil matematika (OECD, 2017). Kemampuan literasi matematis merupakan salah satu kemampuan yang paling dituntut dalam pengembangan matematika di dunia pendidikan, karena kemampuan literasi matematis berperan penting dalam membantu siswa menghadapi tantangan dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun faktanya siswa di Indonesia memiliki kemampuan literasi matematis yang masih rendah, hal ini dibuktikan dari hasil nilai tes PISA pada tahun 2022.

Berdasarkan hasil survei PISA (*Programme Internationale for Student Assesment*) terbaru yaitu pada tahun 2022 yang dirilis oleh OECD (*Organization for Economic Co-operation and Development*), menyatakan bahwa hasil skor PISA siswa Indonesia pada tahun 2022 turun dibandingkan tahun 2018. Skor PISA siswa Indonesia dibidang matematika pada tahun 2018 sebesar 379 kemudian mengalami penurunan skor matematika pada PISA tahun 2022 yaitu sebesar 366 dari skor rata-rata OECD sebesar 472 (OECD, 2022). Siswa Indonesia mencapai level 5 atau 6 dalam tes matematika PISA, dimana pada tingkat ini siswa dapat memodelkan situasi yang kompleks secara matematis, dan dapat memilih, membandingkan dan mengevaluasi strategi pemecahan masalah yang tepat untuk menghadapinya (OECD, 2022). Turunnya skor matematika siswa Indonesia pada PISA tahun 2022 mengindikasikan bahwa kemampuan

literasi matematis siswa Indonesia masih rendah karena capaian masih di bawah rerata negara-negara *Organisation for Economic Cooperation Development* (OECD). Rendahnya kemampuan literasi matematis siswa juga dibuktikan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 21 Batanghari tepatnya di kelas VIII.1 pada 17 Mei 2023 melalui tes awal kemampuan literasi matematis siswa dengan memberikan 2 soal essay mengenai materi sistem persamaan linear dua variabel kepada 30 siswa diperoleh hasil bahwa kemampuan literasi matematis siswa masih rendah. Hal ini dilihat berdasarkan hasil jawaban siswa yang menunjukkan bahwa dari 30 siswa, terdapat 6 siswa yang memenuhi seluruh indikator literasi matematis, terdapat 5 siswa yang memenuhi 2 indikator literasi matematis yaitu merumuskan situasi dalam bentuk matematis dan menerapkan konsep, fakta, prosedur, alat dan penalaran matematis, terdapat 12 siswa yang hanya memenuhi 1 indikator literasi matematis yaitu merumuskan situasi dalam bentuk matematis serta terdapat 7 siswa yang tidak memenuhi seluruh indikator literasi matematis. Berikut disajikan sampel gambar lembar jawaban dari 2 siswa dalam tes yang diberikan yang diberikan.

1) Jawaban :

1) Diket: total soal = 100  
 Skor dijawab benar = 2  
 Skor dijawab salah = 1  
 Skor benar = 80

Ditanya: Banyak soal yang dijawab salah oleh Yenzi?

Jawab: misal = banyak soal dijawab benar =  $x$   
 banyak soal dijawab salah =  $y$

$$\begin{aligned} x + y &= 100 \dots\dots 1 \\ 2x - y &= 80 \dots\dots 2 \end{aligned}$$

eliminasi persamaan 1 dan 2

$$\begin{aligned} x + y &= 100 \quad (\times 2) \rightarrow 2x + y = 200 \\ 2x - y &= 80 \quad (\times 1) \rightarrow 2x - y = 80 \quad - \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2y &= 120 \\ y &= 60 \end{aligned}$$

Jadi, banyak soal dijawab salah oleh Yenzi adalah 10 soal

2) Diket: 2 Pasang sandal dan 1 Pasang sepatu = 285.000  
 1 Pasang sandal dan 2 Pasang sepatu = 330.000

Ditanya: berapa Sepasang Sepatu Prist??

Jawab: misal = Sepasang Sandal =  $x$   
 Sepasang Sepatu =  $y$

$$\begin{aligned} 2x + y &= 285.000 \dots\dots 1 \\ x + 2y &= 330.000 \dots\dots 2 \end{aligned}$$

eliminasi persamaan 1 dan 2

$$\begin{aligned} 2x + y &= 285.000 \quad (\times 1) \rightarrow 2x + y = 285.000 \\ x + 2y &= 330.000 \quad (\times 2) \rightarrow 2x + 4y = 660.000 \quad - \end{aligned}$$

$$-y = -375.000$$

Jadi, harga Sepasang Sepatu Prist adalah 45.000

Gambar 1. 1 Lembar Jawaban Tes Awal Siswa 1

**Jawaban:**

1. dik: Skor dijawab benar = 2  
 Skor dijawab salah = -1  
 Jumlah soal = 100 butir  
 Skor yang di = 80

dit: berapa soal dijawab salah?

Jwb:  $2x + y = 100 \dots ①$   
 $2x - y = 80 \dots ②$

eliminasi persamaan ① dan persamaan ②

$$\begin{array}{r} 2x + y = 100 \\ 2x - y = 80 \\ \hline y = 20 \end{array}$$

Jadi, banyak soal dijawab salah = 20 soal

2. dik: 2 Sembel dan 1 Seratu = 285.000  
 dit: Berapa harga Sembel dan Seratu Pristiy

Jwb:  $2x + y = 285.000 \dots ①$   
 $y = 45.000 \dots ②$

substitusi persamaan ② ke persamaan ①

$$\begin{array}{r} 2x + y = 285.000 \\ 2x + 45.000 = 285.000 \\ 2x = 285.000 - 45.000 \\ 2x = 240.000 \\ x = \frac{240.000}{2} \\ x = 120.000 \end{array}$$

Jadi, harga Sembel dan Seratu Pristiy = 120.000

**Gambar 1. 2 Lembar Jawaban Tes Awal Siswa 2**

Berdasarkan gambar 1.1 dapat dilihat hasil tes siswa 1 menunjukkan bahwa siswa 1 hanya memenuhi 1 indikator literasi matematis, yang mana dalam menyelesaikan permasalahan pada soal tes yang diberikan, siswa 1 hanya dapat merumuskan situasi dalam bentuk matematis namun siswa 1 belum tepat dalam menerapkan konsep metode eliminasi dalam menyelesaikan persoalan sistem persamaan linear dua variabel sehingga siswa tidak dapat menafsirkan, mengaplikasikan dan mengevaluasi hasil matematika yang tepat. Sedangkan kemampuan literasi matematis pada siswa 2 dapat dilihat pada gambar 1.2 yang menunjukkan bahwa siswa 2 dalam menyelesaikan soal tes yang diberikan tidak memenuhi seluruh indikator dari literasi matematis. Berdasarkan cara siswa 2 dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, siswa 2 belum mampu merumuskan situasi kedalam bentuk matematis, siswa 2 masih keliru dalam mengubah soal cerita tersebut kedalam model matematikanya. Selain itu siswa 2 juga belum tepat dalam melakukan operasi hitung dengan menggunakan konsep, fakta dan prosedur matematika yang benar. Sehingga siswa 2 tidak dapat menemukan solusi dan hasil yang tepat dari permasalahan matematis yang diberikan. Dari hasil tes kemampuan awal literasi matematis siswa melalui

pengerjaan 2 soal essay, dapat dilihat bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, permasalahan yang dialami oleh siswa dalam menyelesaikan persoalan matematis diantaranya yaitu: (1) siswa belum memahami konsep matematika yang sudah dipelajari khususnya pada materi sistem persamaan linear dua variabel, (2) siswa belum mampu merumuskan situasi kedalam bentuk matematis, (3) siswa kurang memahami cara menafsirkan suatu persoalan matematis, (4) siswa kurang memahami cara menyajikan proses pemecahan masalah, (5) siswa belum mampu menghubungkan suatu kejadian kedalam konteks matematis, dan (6) siswa kurang kreatif dalam memecahkan persoalan matematis.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama guru mata pelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 21 Batanghari, diperoleh informasi bahwa siswa sangat lemah dalam belajar matematika. Siswa belum mampu berpikir dan bernalar matematis dengan baik dalam menyelesaikan suatu persoalan matematis. Kebanyakan siswa dalam belajar matematika belum memahami penggunaan konsep matematika dengan baik melainkan siswa hanya mengingat rumus saja sehingga apabila siswa diberikan soal yang berbeda dari contoh soal yang dijelaskan oleh guru, siswa akan merasa kesulitan dan kebingungan dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran matematika di kelas VIII.1 guru mengajar hanya dengan menggunakan buku paket matematika yang disediakan oleh sekolah. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran pendukung lainnya yang dapat membantu siswa dalam belajar matematika, serta kurang terampilnya guru dalam mengembangkan

suatu media pembelajaran yang inovatif dalam pelajaran matematika sehingga membuat guru merasa kesulitan dalam mengajar matematika kepada siswa.

Selain melakukan wawancara dengan guru matematika, peneliti juga melakukan wawancara kepada salah satu siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 21 Batanghari, dalam wawancara tersebut diperoleh informasi bahwa siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang rumit dan sangat menguras otak. Siswa dalam belajar matematika cenderung mengingat dan menghafal tanpa memahami konsep materi yang dipelajari sehingga membuat siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Siswa belum sepenuhnya paham dalam penyelesaian soal secara keseluruhan, terlebih lagi jika soal tersebut berbeda dari contoh soal yang diberikan oleh guru. Siswa mengatakan bahwa siswa kesulitan memahami penjelasan materi yang disajikan pada buku paket matematika yang dimiliki siswa karena penyajian materinya terlalu baku dan sulit untuk dipahami. Siswa mengatakan lebih menyukai buku pelajaran yang terlihat menarik untuk dibaca seperti buku berwarna, bergambar dan memuat ilustrasi yang menarik, karena hal tersebut membuatnya lebih bersemangat untuk membaca dan mempelajari isi buku tersebut.

Dalam mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan serta mendukung kemampuan literasi matematis siswa, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu membantu mempermudah siswa dalam memahami konsep suatu materi yang rumit menjadi lebih mudah untuk dipahami, serta membantu siswa dalam menyelesaikan persoalan atau permasalahan matematis. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yang memberikan ketertarikan siswa terhadap suatu pokok bahasan

dan dapat membantu siswa untuk mudah dalam memahami materi yang dianggap sulit adalah media komik (Mujawal et al., 2018).

Komik merupakan sebuah media berupa kumpulan cerita menggunakan visualisasi dan ilustrasi bergambar yang dirancang sedemikian rupa terdiri dari beberapa balon kata dalam setiap gambar agar para pembaca mudah memahami isi cerita yang bersifat sebagai hiburan maupun edukasi (Kustandi & Daddy, 2020). Komik sebagai media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menjelaskan suatu konsep yang sulit dipahami dengan menggunakan bahasa yang sederhana, serta komik berperan dalam mendorong siswa menjadi seorang pembaca kritis (Nafala, 2022). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Gunadi & Aisah, 2019), pembelajaran dengan menggunakan komik matematika dapat menumbuh kembangkan kemampuan literasi matematis siswa, sebab melalui media komik matematika memungkinkan siswa tertarik untuk terus membaca alur cerita yang disajikan dalam komik sehingga mendukung kemampuan literasi matematis siswa. Menurut (Subroto et al., 2020) dengan adanya komik, siswa menjadi termotivasi untuk memiliki kemampuan secara akademik khususnya kemampuan matematis dalam berpikir analitis dan kritis sehingga membuat siswa merasa lebih tertantang untuk mengerjakan tugas dan lebih fokus pada pelajaran.

Komik dapat diintegrasikan dengan memberikan unsur budaya yang disajikan didalam alur ceritanya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sari et al., 2021) menyatakan bahwa penggunaan komik dengan menggunakan konteks budaya pada proses pembelajaran matematika memberikan alternative yang baik karena dapat memfasilitasi siswa dalam memahami suatu konsep matematika

sebagai bagian dari literasi matematisnya melalui pengetahuan siswa terhadap lingkungan budayanya. Oleh karena itu peneliti bermaksud menyajikan unsur budaya dalam cerita komik. Dalam penyajian materi maupun permasalahan yang diangkat pada komik peneliti akan mencantumkan unsur-unsur budaya Jambi seperti kerajinan khas Jambi, makanan khas Jambi dan objek wisata Jambi, hal ini bertujuan untuk memperkenalkan budaya Jambi kepada siswa melalui komik.

Penggunaan komik akan lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran matematika apabila dirancang dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Hakikatnya pembelajaran matematika menuntut siswa untuk mampu mengeksplorasi, mengidentifikasi masalah, mencari pemecahan masalah, dan kerjasama dalam menyelesaikan masalah matematis (Arifin, 2022). Maka dari itu diperlukan model pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa, membantu siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dan untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam pemecahan masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan berpikir siswa untuk dapat mengasah, menguji dan mengembangkan kemampuan berpikir serta meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa adalah model *Problem Based Learning* (Hidayat et al., 2021).

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah yang relevan dengan siswa dan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata serta melibatkan siswa dalam pembelajaran yang aktif, kolaboratif, berpusat pada siswa yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan belajar mandiri siswa (Sofyan et al., 2017). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

(Paloloang et al., 2020), penerapan *Problem Based Learning* di Indonesia dikatakan cukup efektif karena memiliki pengaruh positif yang besar dalam peningkatan kemampuan literasi matematis siswa. Selain itu *Problem Based Learning* menyediakan pembelajaran yang ideal dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi pengalaman belajar siswa berbasis masalah (Pamungkas & Franita, 2019). Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran matematika karena materi karena berorientasi pada masalah (Hidayat et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan suatu penelitian pengembangan dengan mengangkat judul **“Pengembangan Buku Komik Matematika Berbasis Budaya Jambi Menggunakan Model *Problem Based Learning* Untuk Mengembangkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SMP”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa SMP ?
2. Bagaimana kualitas buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan

literasi matematis siswa SMP ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan ?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa SMP.
2. Untuk mengetahui kualitas buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa SMP ditinjau dari kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan produk buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan matematis siswa SMP.
2. Buku komik matematika didesain dengan menggunakan *canva* dan dihasilkan dalam bentuk cetakan dengan ukuran 18 cm x 25 cm dan memiliki jumlah halaman sebanyak 77 halaman.
3. Materi yang disajikan dalam buku komik matematika adalah materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII SMP.

4. Buku komik matematika mengacu pada kurikulum merdeka yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.
5. Buku komik matematika memuat cover halaman judul, halaman pembatas, kata pengantar, daftar isi, halaman pendahuluan, halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, tokoh dalam cerita, penjelasan seputar kebudayaan Jambi, halaman unsur-unsur budaya Jambi dalam cerita, halaman judul chapter, halaman uraian materi dalam bentuk cerita dialog antar tokoh, tahapan *problem based learning*, contoh soal, latihan soal, halaman rangkuman, dan halaman evaluasi akhir.
6. Buku komik matematika menampilkan nuansa keanekaragaman budaya Jambi dalam cerita dengan menyajikan konteks makanan khas Jambi, sejarah Candi Muaro Jambi, kerajinan batik Jambi dengan tujuan memperkenalkan keanekaragaman Jambi kepada pembaca.
7. Penyampaian materi pada buku komik matematika disusun berdasarkan tahapan *Problem Based Learning* dengan menggunakan permasalahan kehidupan sehari-hari.

## **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Adapun pentingnya pengembangan dilihat secara teoritis dan praktis adalah:

- a) Secara Teoritis
  - 1) Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran komik.

- 2) Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inovasi penggunaan model *Problem Based Learning* dalam mengembangkan kemampuan literasi matematis.
  - 3) Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.
- b) Secara Praktis
- 1) Bagi siswa  
Diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami materi karena disajikan dalam suatu alur cerita yang menarik dan dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata yang dapat mendukung kemampuan literasi matematis siswa.
  - 2) Bagi guru  
Sebagai referensi guru dalam memvariasikan media pembelajaran matematika yang lebih kreatif dan variatif sehingga dapat membuat siswa tertarik untuk belajar matematika.
  - 3) Bagi peneliti  
Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman peneliti sebagai bekal untuk menjadi pendidik yang professional dalam merancang, menginovasikan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa SMP dilakukan dengan asumsi sebagai berikut :

1. Dapat menjadi sumber media pembelajaran bagi guru untuk diterapkan dalam proses pembelajaran serta siswa menjadi media pembelajaran bagi siswa untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.
2. Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang dihubungkan dengan konteks nyata yang diharapkan mampu mengembangkan kemampuan literasi matematis siswa.

### **1.6.2. Keterbatasan Pengembangan**

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang, maka peneliti memberikan batasan dalam penelitian ini. Adapun keterbatasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning*.
2. Materi yang dimuat dalam buku komik matematika ini adalah materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII SMP.
3. Budaya Jambi dalam penyajian buku komik matematika ini hanya terbatas kepada nuansa keanekaragaman budaya Jambi seperti makanan khas tradisional Jambi, kerajinan khas Jambi dan sejarah Candi Muaro Jambi

4. Penelitian ini dilakukan hanya pada satu sekolah yaitu SMP Negeri 21 Batanghari.
5. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran matematika dan peserta didik kelas VIII.1 SMP Negeri 21 Batanghari.

### **1.7 Definisi Istilah**

Adapun beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Komik merupakan suatu media komunikasi visual berupa cerita bergambar berisi tokoh kartun yang mengungkapkan dan memerankan suatu karakter didalam suatu alur cerita yang didalamnya memuat gambar dan teks dialog antar tokoh yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan mudah kepada pembaca.
2. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pembelajaran yang berdasar pada masalah autentik dalam kehidupan sehari-hari yang membantu siswa menemukan konsep dari suatu materi, membantu siswa menyusun pengetahuannya sendiri, melatih kemampuan berpikir kritis siswa, serta mengembangkan keterampilan siswa dalam memecahkan permasalahan kehidupan sehari-hari.
3. Literasi matematis merupakan suatu kemampuan seseorang yang mencakup kemampuan merumuskan, menafsirkan dan menggunakan matematika dalam berbagai konteks yang melibatkan pemikiran matematis dengan menggunakan konsep, fakta, prosedur dan alat matematika dalam mendeskripsikan, menjelaskan dan memperkirakan suatu kejadian yang dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari.

4. Buku komik matematika berbasis budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning* merupakan sebuah media pembelajaran berupa komik berbentuk buku yang didalamnya menyajikan materi, konsep matematika, rumus matematika, dan contoh masalah beserta penyelesaiannya yang disajikan melalui dialog antar tokoh kartun dan membentuk sebuah cerita dengan memberikan unsur-unsur budaya Jambi meliputi rumah adat, kerajinan khas Jambi dan makanan khas Jambi yang dijadikan sebagai konteks nyata untuk dikaitkan dengan masalah kehidupan sehari-hari, selain itu penyampaian materi pada buku komik disusun berdasarkan tahapan *problem based learning* yang dihubungkan dengan indikator literasi matematis dimana dalam hal ini kegiatan dilakukan mengarah kepada kegiatan yang membantu siswa dalam menentukan prosedur yang akan diterapkan untuk mencari solusi dan penyelesaian dari masalah yang diberikan. Sehingga mendukung kemampuan literasi matematis siswa khususnya dalam kemampuan merumuskan, menggunakan dan menafsirkan masalah matematis.