

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting dan dibutuhkan setiap manusia. Oleh karena itu pendidikan perlu mendapatkan perhatian yang lebih baik untuk meningkatkan sumber daya manusia. Dalam hal ini maka pendidikan di negara ini perlu ditingkatkan, salah satunya melalui pendidikan formal sekolah. Dalam penyelenggaraan pembelajaran formal, pendidik berpedoman pada rencana dan pengaturan tentang pendidikan yang keseluruhannya dikemas dalam bentuk kurikulum.

Dalam konteks kurikulum yang digunakan di Indonesia, peran serta guru untuk dapat mengimplementasikan kurikulum tampaknya bukan hal yang sederhana. Untuk dapat mengimplementasikan kurikulum dengan baik tampaknya ditemukan berbagai kendala. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru matematika pada tanggal 22 November 2014 di SMP Semen Gresik bahwa dalam mengimplementasikan kurikulum masih ditemukan kendala seperti rendahnya minat belajar peserta didik. Minat yang dimiliki peserta didik pada mata pelajaran matematika masih cukup rendah, padahal matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Minat belajar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, minat belajar tidak hanya dibutuhkan pada awal pembelajaran, tetapi pada keseluruhan proses pembelajaran. Hal itu menuntut guru untuk dapat mengelola pembelajaran dan mengembangkan bentuk-bentuk sumber belajar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Ruseffendi dalam Maulana (2008) mengemukakan bahwa sepuluh faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam belajar antara lain: (1) kecerdasan peserta didik, (2) kesiapan belajar peserta didik, (3) bakat yang dimiliki peserta didik, (4) kemauan belajar peserta didik, (5) minat peserta didik, (6) cara penyajian materi, (7) pribadi dan sikap guru,

(8) suasana pengajaran, (9) kompetensi guru, dan (10) kondisi masyarakat luas.

Uraian tersebut menjelaskan bahwa minat belajar dan cara penyajian materi merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menjadi penentu keberhasilan peserta didik. Minat belajar peserta didik kadang menurun ketika menemui pelajaran matematika yang dianggap oleh peserta didik sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan, karena setiap proses belajar mengajar matematika dilaksanakan didalam kelas biasanya guru menerangkan setelah itu peserta didik diminta mengerjakan soal pada lembar jawaban yang biasa disebut Lembar Kerja Siswa (LKS).

Menurut Trianto (2007: 73) LKS adalah panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau penyelesaian masalah. LKS ini digunakan untuk memancing aktivitas belajar peserta didik untuk menyelesaikan suatu tugas dan peserta didik mengerjakannya tanpa merasa terpaksa

Peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru matematika di SMP Semen Gresik pada tanggal 22 November 2014. Dari hasil wawancara dengan guru matematika bahwa kelas VII SMP Semen Gresik rata-rata minat belajarnya kurang khususnya pelajaran matematika dengan alasan matematika itu sulit dan membosankan. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) yang digunakan di SMP Semen Gresik khususnya pelajaran matematika hanya berisi soal-soal materi yang berbentuk pilihan ganda maupun essay, kemasan isi soal-soalnya kurang membuat peserta didik merasa tertarik untuk mengerjakan. Hal ini berhubungan dengan cara penyajian materi, dimana materi yang disajikan harus membuat peserta didik tertarik, kemudian timbul perasaan pada diri peserta didik untuk senang pada materi, dan adanya kebutuhan terhadap materi tersebut.

Peneliti tertarik membuat LKS berbentuk komik karena komik berisi urutan cerita bergambar dengan menggunakan bahasa yang universal sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.

Konsumen utama komik adalah anak pada usia sekolah dasar hingga sekolah menengah umum, meskipun mahasiswa perguruan

tinggi masih banyak yang menjadi konsumen komik. Karena keunikannya fungsinya sebagai media pendidikan dan media hiburan. Komik sebagai media visual diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan sebagai hasil belajar, karena mampu menarik minat dan perhatian dalam menyampaikan informasi. Hal ini sesuai dengan perannya untuk memvisualisasikan ide-ide atau gagasan (Maulana, 2008).

Pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai LKS menjadi salah satu alternatif yang diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran matematika di sekolah.

Menurut Scott (2008:1) berdasarkan karakteristiknya komik memiliki tujuan, cerita, gambar dan bahasa yang komunikatif sehingga dapat membantu dalam memahami makna yang terkandung dalam komik itu sendiri. Dari uraian tersebut, komik dapat menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik karena berisi cerita bergambar dan bahasa yang komunikatif sehingga materi yang diajarkan dapat lebih mudah dimengerti oleh peserta didik.

Alasan peneliti melakukan penelitian tentang efektivitas karena pentingnya LKS berbentuk komik dalam pembelajaran matematika untuk menarik minat peserta didik dan diasumsikan dapat memberikan pengaruh terhadap perolehan pengetahuan sebagai hasil belajar. Peneliti mengambil materi aritmatika sosial dengan alasan materi tersebut mudah ditemukan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang diperoleh dan penerapan dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas pembelajaran matematika menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk komik pada materi pokok aritmatika sosial kelas VII-A SMP Semen Gresik”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Bagaimana efektivitas pembelajaran matematika menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk komik pada materi pokok aritmatika sosial kelas VII-A SMP Semen Gresik ?”

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran matematika menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) berbentuk komik pada materi pokok aritmatika sosial kelas VII-A SMP Semen Gresik.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dikemukakan menjadi dua sisi :

### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi peserta didik

- Sebagai salah satu cara untuk membantu peserta didik untuk menyelesaikan masalah aritmatika sosial.
- Untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik agar peserta didik lebih menyukai pembelajaran matematika.
- Peserta didik mendapat sumber belajar yang bervariasi.

#### b. Bagi guru

- Sebagai alternatif dalam menggunakan sumber belajar yang menyenangkan serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

- c. Bagi peneliti
  - Sebagai tambahan pengetahuan dalam menyusun LKS berbentuk komik.
- d. Bagi sekolah
  - Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi di SMP Semen Gresik.

## **1.5 Definisi Operasioanal, Asumsi dan Batasan Penelitian**

### **1.5.1 Definisi Operasional**

Untuk menghindari perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka penulis memberikan definisi-definisi istilah sebagai berikut:

- a. Komik merupakan media komunikasi visual secara berkesinambungan yang berbentuk cerita bergambar yang berguna untuk menarik minat pembaca.
- b. LKS merupakan lembar kerja berisi panduan peserta didik yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu.
- c. LKS berbentuk komik yaitu modifikasi dari lembar kerja siswa (LKS) yang dirancang dan disusun ke dalam bentuk sebuah komik.
- d. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- e. Aritmatika sosial merupakan bidang atau cabang ilmu matematika yang mempelajari tentang matematika pada kehidupan sosial.
- f. Efektivitas merupakan kesesuaian atau keseimbangan antara proses dan hasil dari apa yang telah dilakukan dan direncanakan dalam pembelajaran, hasil tersebut meliputi :

1. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai LKS dikatakan baik atau sangat baik.
  2. Aktivitas peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan komik sebagai LKS dikatakan aktif.
  3. Ketuntasan hasil belajar peserta didik dikatakan tuntas apabila di kelas tersebut ketuntasan klasikal peserta didik minimal dapat mencapai 75 %.
- g. *Problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran dengan pendekatan terhadap permasalahan yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah.

#### 1.5.2 Asumsi

Dalam penelitian ini diasumsikan sebagai berikut:

- a. Nilai hasil belajar dalam proses pembelajaran ini mencerminkan kemampuan peserta didik yang sesungguhnya.
- b. Pengamat melakukan pengamatan secara seksama dan menuangkan hasil pengamatan secara jujur pada lembar pengamatan, karena pengamatannya tidak memiliki kepentingan khusus dalam penelitian ini.

#### 1.5.3 Batasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini yaitu:

- a. Materi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada materi aritmatika sosial kelas VII semester genap.
- b. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *problem based learning*.
- c. Indikator efektivitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas peserta didik selama pembelajaran dan ketuntasan belajar peserta didik menggunakan LKS berbentuk komik.