# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1. 1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar disekolah yang dilakukan antara guru dan murid untuk mencerdaskan murid yang akan menjadi penerus bangsa (Neolaka & Neolaka, 2017). Adapun didalam Undang – Undang No.2 Tahun 1989, Bab II pasal 4 menerangkan bahwa:

> *"Pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan"* (Purwanto, 2011).

Dengan demikian, Undang - Undang tersebut berhubungan dengan meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dan mengembangkan manusia melalui pendidikan, oleh karena itu pendidikan harus disusun dengan baik seperti kurikulum, dan pembelajaran (Sumber belajar, Sarana dan Prasarana, metode, model belajar, bahan ajar dan lain-lain). Didunia pendidikan tidak akan lepas dari kata pembelajaran.

Hubungannya pada pembelajaran di sekolah terdapat interaksi yang baik dari siswa ke siswa, siswa ke guru dengan secara verbal maupun nonverbal. Keterampilan guru berinteraksi dengan siswa berguna dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika. Tetapi ada guru yang memiliki hambatan dalam mengajar pelajaran matematika. Pembelajaran matematika masih sering kali sulit dipahami, jika hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar utama (Setyono, 2014). Dari soal teks panjang dan persamaan matematik membuat siswa tidak tertarik untuk mempelajari matematika. Dalam pelaksanaan pembelajaran tidak semudah prosesnya atau tidak selalu sesuai dengan harapan kita, pendidik memiliki kewajiban tentang tanggung jawab dalam memberikan ilmu dan tantangan

cara menyampaikan pelajaran yang menarik. Oleh karena itu Guru bertanggung jawab atas ketersedian bahan materi ajar diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar yang dapat membantu dalam proses pembelajaran yang telah ditentukan (Depdiknas, 2018). Oleh sebab itu pendidik/guru mempunyai kewajiban mengembangkan bahan ajar yang bermanfaat untuk kemajuan intelektual siswa.

Tantangan lainnya pada pembelajaran matematika yaitu bagaimana menjadikan proses pembelajaran yang berefek meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Saritas & Akdimir, 2009). Adapun masalah lainnya adalah bagaimana membuat siswa tertarik untuk belajar, bagaimana cara siswa harus lebih aktivitas belajar dan bagaimana membuat siswa yang tadinya tidak termotivasi mengikuti pembelajaran dimana siswa itu merasa dirinya tidak bisa belajar matematika menjadi termotivasi dan menganggap dirinya bisa belajar matematika dan suka akan pelajaran tersebut (Karmawati, 2007).

Kenyataan dilapangan, studi pendahuluan di MTs Salafiyah Bode berdasarkan data hasil Ulangan Harian Bersama (UHB) siswa kelas 8 terutama pelajaran matematika sangatlah rendah, dari 6 kelas rata – rata nilai hasil UHB pelajaran matematika adalah 47,4 dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75,0. Sangatlah jauh dengan nilai yang harus dicapai. Berdasarkan pengamatan dan pengalaman pengenalan lingkungan persekolahan (PLP), kebanyakan guru kelas 8, mereka menyatakan penyebab dari rendahnya nilai siswa adalah kemalasan, kurangnya motivasi belajar terutama pelajaran matematika, masih menganggap matematika itu sangatlah sulit. Dalam kata lain bahwa motivasi belajar siswa masih kurang dan pasif dalam proses pembelajaran khususnya dengan pelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan murid disana banyak mengatakan matematika itu sangat sulit, sangat memusingkan, kurang menarik hanya melihat papan tulis dan buku teks saja, dan malas dalam membaca buku atau LKPD yang tersedia.

Dan berdasarkan pengamatan peneliti saat Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di MTs Salafiyah Bode, kebanyakan guru disana masih menggunakan bahan ajar konvensional yaitu bahan ajar yang sudah tersedia disekolah yang tinggal pakai contohnya penggaris kayu, jangka kayu dan buku –

buku. Sehingga menyebabkan guru tidak mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif serta sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dibandingkan dengan membaca buku teks pelajaran, siswa lebih tertarik saat membaca buku komik atau buku kartun. Pada umumnya siswa lebih menyukai mambaca kartun dan komik dari pada menggunakan waktunya untuk belajar (Toh, 2009). Siswa lebih menikmati membaca komik dan kartun, kenapa tidak mengkombinasikan kartun dalam pengajar matematika. Dari pendapat tersebut penulis terbesit ide menggabungkan kesukaan siswa terhadap kartun dengan media pembelajar.

Salah satu bahan ajar yang sering digunakan di MTs Salafiyah adalah lembar kerja peserta didik (LKPD), adapun manfaat dari LKPD yaitu mengembangkan potensi peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan sikap dan karakteristik peserta didik dan meningkatkan kemampuan mengkomunikasikan hasil belajar (Subainar, 2015).

Sementara itu, pada proses pembelajaran salah satu materi yang dianggap sulit dan membutuhkan perhatian khusus adalah statistika. Karena, siswa mengalami kesulitan dalam mengenali dan mengklasifikasikan jenis data dan menampilkan mereka pada grafik dan tabel, masih mengalami kebingungan dalam menyimpulkan, dan membuktikan (Maryanti & Priatna, 2017). Kemudian pada hasil belajar siswa yang sangat rendah dengan jumlah nilai rata – rata dari 6 kelas hanya 47,4 sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 75,0. Bisa dilihat dari kasus tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik harus memenuhi kewajibannya yaitu mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat siswa dan membuatnya berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelajaran terutama matematika.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Mira Safitri dari Universitar Jember mengatakan bahwa LKS berbasis kartun pokok bahasan benda dan sifatnya hasil validasi dari empat validator yaitu dengan persentase kevalidan sebesar 87,6%. Berdasarkan hasil uji ke efektivan sebesar 90%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penelitian bahan ajar cetak berbasis kartun efektif dan layak

digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian diatas penggunaan kartun memberi pengaruh positif dalam pembelajaran (Safitri, 2018).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti merasa perlu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran berupa LKPD yang kreatif, oleh karena itu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kartun Materi Statistika Dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa".

## 1. 2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut:

1. Matematika masih dianggap pelajaran yang sulit terutama bagi siswa di MTs Salafiyah Bode.
2. Rendahnya motivasi belajar matematika siswa di MTs Salafiyah Bode mengakibatkan hasil belajar matematika rendah.
3. Siswa di MTs Salafiyah Bode kurang tertarik dengan media pembelajaran matematika yang tersediah disekolah.
4. Kurangnya varian media pembelajaran matematika di MTs Salafiyah Bode yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

## 1. 3. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan permasalahan yang teridentifikasi dapat dikatakan suatu permasalahan yang cukup luas. Agar penelitian ini menjadi fokus maka diperlukan pembatasan masalah dan penelitian ini hanya fokus kepada pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kartun materi statistika dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VIII MTs Salafiyah Bode.

## 1. 4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kartun?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kartun?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VIII MTs Salafiyah Bode dalam pelajaran statistika setelah menggunakan media pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kartun?

## 1. 5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Mengembangkan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kartun.
2. Mengetahui kelayakan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kartun.
3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VIII MTs Salafiyah Bode dengan adanya bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kartun.

## 1. 6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis kartun ini memiliki berbagai manfaat baik secara teoritis dan praktis.

### 1.6.1. Manfaat Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan bahan studi lanjut yang relevan dan bahan kajian kearah pengembangan lembar kerja peserta didik atau pengembangan bahan ajar menggunakan kartun didalam pembelajaran dikelas.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru dan membawa wawasan bagi peneliti lainnya diharapkan mampu mengembangkan proses pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6.2. Manfaat Secara Praktis

1. Manfaat bagi siswa

Manfaat bagi siswa yaitu sebagai pengalaman dalam pembelajaran matematika menggunakan bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis kartun diharapkan dapat memberikan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat bagi guru

Manfaat bagi guru yaitu memicu semangat berinovasi bagi guru dalam membuat bahan ajar yang inovatif dan kreatif pada pembelajaran matematika.

3. Manfaat bagi sekolah

Manfaat bagi sekolah yaitu memberikan sumbangan pikiran sebagai alternatif dalam memperbaiki kualitas pendidikan khususnya pada mata pelajaran matematika.

IAIN SYEKH NURJATI
CIREBON