

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek terpenting dari usaha peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM). Pada hakikatnya pendidikan ialah suatu proses untuk membentuk manusia seutuhnya agar dapat mengembangkan seluruh potensin pada dirinya. Hal tersebut dikatakan sejalan dengan tujuan Pendidikan Nasional pada Undang-Undang Dasar Sistem Nasional No. 20 tahun 2003, yakni memiliki tujuan pengembangan potensi dari peserta didik yang dapat menjadikan manusia agar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlakul mulia, berilmu, sehat, kreatif, mandiri, trampil dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab serta demokratis (Guntur, Muchyidin, & Winarso, 2017). Chairul Anwar mengemukakan bahwa Pendidikan ialah usaha manusia untuk kemajuan budi pekerti, serta pikiran dan juga jasmani, yang bertujuan memajukan kehidupan dan menghidupkan yang sejalan dengan masyarakat dan alam (Anwar, 2017).

Pendidikan bukan hanya transfer ilmu pengetahuan antara guru dan siswa saja, akan tetapi pendidikan juga merupakan proses pembinaan moral. Melalui moral tersebut menjadikan kita sebagai manusia yang baik dan berkualitas secara intelektual, emosional, maupun spiritual. Pada pembelajaran di SMP terdapat beberapa mata pelajaran pokok yang ada dalam kurikulum Indonesia salah satunya yaitu mata pelajaran matematika. Pada kehidupan sehari-hari menuntut kita untuk berpikir kritis dan logis, dan aktivitas manusia banyak berkaitan dengan logika dan perhitungan. Logika dan perhitungan tersebut tentu saja bagian dari matematika. Matematika berperan penting bagi kehidupan, seperti pada kehidupan sehari-hari banyak melibatkan kita untuk menjawab permasalahan-permasalahan karena matematika merupakan ilmu dasar bermanfaat dalam penerapan dibidang lainnya (Sholihah & Mahmudi, 2015). Selain itu menurut Lestari matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan logika, sasaran, bentuk susunan, serta

konsep yang mempunyai cabang disetiap kajiannya yang sifatnya sistematis, logis, serta konsisten (Lestari, 2012).

Pada saat ini banyak siswa yang memandang bahwa matematika itu ilmu yang menakutkan dan sulit. Menurut Sriyanto juga berpendapat bahwa sering kali matematika dianggap sebagai ilmu yang menakutkan dan pelajaran yang sulit (Sriyanto, 2007). Hal itu karena matematika ialah ilmu yang kering, teoritis, abstrak, monoton, penuh dengan lambang, rumus, dan perhitungan yang menyulitkan juga membingungkan. Faktor yang membuat siswa merasa kesulitan belajar terhadap matematika salah satunya dari media yang digunakan tidak tepat menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran (Amallia & Unaenah, 2018). Ditambah lagi dengan bahan ajar seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang tampilannya kurang menarik serta isinya rangkuman materi dan juga soal-soal, yang dalam penggunaannya tidak komunikatif menjadikan pembelajaran yang monoton. Hal tersebut menyebabkan pelajaran matematika dipandang sulit dan membosankan, juga dapat menurunkan minat baca siswa terhadap pembelajaran matematika.

Untuk mengubah persepsi siswa yang menyatakan bahwa matematika itu pelajaran yang sulit, maka harus dimulai dari guru. Seperti mengubah metode guru yang monoton atau mengubah metode yang tidak hanya berpusat pada guru saja, guru juga harus lebih pintar memilih bahan ajar apa yang tepat menyesuaikan dengan kondisi peserta didik. Karena bahan ajar ialah aspek terpenting pada pendidikan, dengan menggunakan bahan ajar akan lebih memudahkan jalannya pembelajaran. Bahan ajar memiliki arti suatu hal yang berisikan pesan pembelajaran, yang pemanfaatannya sebagai kepentingan pembelajaran dan merupakan salah satu sumber belajar (Mulyasa, 2006). Pada saat ini bahan ajar yang banyak digunakan dalam jenjang pendidikan yakni LKPD. LKPD ini yaitu salah satu bahan ajar yang penyajiannya dalam bentuk lembaran kertas dengan isi ringkasan materi serta petunjuk-petunjuk dalam melaksanakan tugas pembelajaran yang akan dikerjakan siswa, serta acuannya pada pencapaian kompetensi dasar (Prastowo A. , 2016).

LKPD juga dapat dimanfaatkan oleh guru dalam sebagai perantara siswa untuk mencapai suatu hasil dalam belajar yang dapat sejalan dengan tujuan

pendidikan. Pemilihan bahan ajar yang tepat dan menarik mampu menggiring siswa untuk berperan aktif dan dapat meningkatkan minat belajar dan minat baca siswa. Terlebih lagi menurut observasi yang peneliti lakukan di SMPN 3 Palimanan, banyak siswa yang menyukai baca buku cerita ataupun komik dibandingkan membaca materi pelajaran sehingga minat baca pada buku pembelajaran sangatlah rendah. Minat baca adalah suatu tingkat dari kesenangan seseorang disebabkan dari dorongan yang kuat untuk rela melakukan segala hal yang ada kaitannya dengan kegiatan membaca dalam mendapatkan informasi (Mansyur, 2018). Terlebih lagi menurut laporan PISA pada tahun 2018, skor membaca Indonesia terletak pada peringkat 72 dari 77 negara (Sariani, 2020). Upaya yang akan peneliti lakukan dalam peningkatan minat baca siswa yakni dengan menggunakan bahan ajar yang lebih menarik seperti LKPD yang didesain dalam bentuk komik.

Komik merupakan narasi atau cerita yang dilengkapi teks verbal dari kiri ke kanan dan disertai ilustrasi dengan gambar yang disekat dengan garis yang horizontal, strip, atau panel (Danesi, 2004). Kemudian Jenis-jenis komik antara lain sebagai berikut: *cartoon* (kartun), *comic strip* (komik potongan), *comic annual* (komik tahunan), *web comic* (komik online), *comic book* (buku komik), *comic simple* (komik ringan), *instructional comics* (buku intruksi dalam format komik), hal tersebut dijelaskan oleh Ade Mustajab (Juanda, Waluyunto, & Zacky, 2015). Sedangkan LKPD berbantuan komik yaitu bahan ajar LKPD yang disajikan dalam bentuk cerita yang sifatnya komunikatif serta diilustrasikan dengan gambar agar menarik sebagai rangkuman materi, hal tersebut dijelaskan oleh Wulandari (Rawa & Bhoke, 2017). Selain itu pendapat lain menjelaskan bahwa LKPD bertampilan komik ini dapat merangsang otak siswa, dikarenakan bahan ajar tersebut membuat tampilan LKPD menjadi menarik dengan menampilkan kualitas gambar yang baik dan warna yang sesuai (Putri, Fauzi, & Murtiani, 2013).

Beberapa kegunaan komik dalam proses pembelajaran, yaitu dapat lebih meningkatkan motivasi siswa untuk membacanya. Selain itu siswa juga dibantu untuk menghafal konten dalam komik serta membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan menurut Muzumdar (Suriyah, 2018). Berbagai upaya yang dilakukan penelitian terdahulu dalam pengembangan bahan ajar bertujuan untuk menarik perhatian dan untuk menumbuhkan motivasi juga minat belajar siswa,

dalam salah satu penelitian menjelaskan bahwa komik merupakan salah satu media yang pada saat ini dimanfaatkan pada proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan pada saat ini siswa cenderung tidak menyukai buku yang tampilannya kurang menarik (Nuroeni, Syafik, & Kurniawan, 2013). Adapun hasil penelitian lainnya yang berkaitan tentang pengaruh penggunaan komik terhadap kemandirian belajar siswa, yang menyatakan bahwa siswa merespon dengan baik terhadap pembelajaran matematika menggunakan bahan ajar yang bersuplemen komik yang diukur dengan angket, sehingga komik sangat mempengaruhi dalam poses pembelajaran (Guntur, Muchyidin, & Winarso, 2017).

Dari penelitan-penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa terdapat efektifitas komik terhadap pembelajaran lebih berpengaruh meningkatkan minat baca siswa. Bahan ajar LKPD matematika berbantuan komik yang mampu dikemas secara menarik serta menyenangkan berharap menjadi media yang tepat bagi peserta didik, sehingga mampu mengubah persepsi siswa yang mengatakan matematika yaitu salah satu pelajaran sulit bahkan kurang menarik, agar menjadi mata pelajaran yang mudah juga menyenangkan. Dilihat dari bahan ajar yang umum dan kurang menarik serta dari rendahnya minat baca siswa yang mempengaruhi hasil belajarnya, maka peneliti akan mengkombinasikan bahan ajar yang menarik seperti komik dengan bahan ajar yang telah ada yaitu LKPD yang bertujuan untuk meningkatkan minat baca siswa. Hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbantuan Komik ditinjau dari Minat Baca Siswa”.

1. 2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anggapan siswa mengenai sulitnya mata pelajaran matematika, sehingga motivasi siswa terhadap matematika rendah.
2. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang kurang menarik perhatian siswa.
3. Hasil belajar siswa yang rendah terhadap pembelajaran matematika.
4. Minat baca yang rendah terhadap pelajaran matematika yang mempengaruhi prestasi belajar siswa.

1.3. Batasan Masalah

Karena terbatasnya waktu dan dari penelitian yang relevan sudah ada yang melakukan pengembangan LKPD komik yang berfokus pada hasil belajar, maka berdasarkan identifikasi masalah tersebut dirumuskan batasan masalah sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang akan dikembangkan yaitu LKPD Matematika berbantuan komik yang berfokus pada materi lingkaran.
2. Pengukuran keberhasilan implementasi LKPD Matematika berbantuan komik didasarkan pada minat baca siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang serta identifikasi masalah, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika berbantuan komik?
2. Bagaimana tingkat kevalidan dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbantuan komik?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan dari pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbantuan komik?
4. Bagaimana tingkat keefektifan dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbantuan komik ditinjau dari minat baca siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk terciptanya Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbantuan komik.
2. Untuk melihat tingkat kevalidan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbantuan komik.
3. Untuk melihat tingkat kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbantuan komik.

4. Untuk melihat tingkat keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) matematika berbantuan komik dalam peningkatan minat baca siswa.

1. 6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik secara teoritis/praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti mengharapkan hasil penelitian ini akan membantu untuk memperkaya pengetahuan, terutama pada pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat yaitu:

a. Bagi Peneliti

Dengan mengetahui pengembangan dari LKPD matematika berbantuan komik dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru untuk mengoptimalkan penggunaan LKPD berbantuan komik pada proses pembelajaran untuk meningkatkan minat baca dan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Pengembangan LKPD ini diharapkan dapat mengembangkan kebiasaan membaca serta menumbuhkan motivasi belajar mandiri bagi siswa, sehingga hasil belajar dapat meningkat.