

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat berperan dalam dunia pendidikan dan berperan dalam kehidupan sehari-hari. Terbukti bahwa pelajaran matematika masuk dalam mata pelajaran yang di ujikan pada Ujian Nasional. Oleh karena itu, peserta didik harus memahami benar konsep yang diajarkan dan bagaimana prosedur pengerjaannya. Karena peran matematika dalam kehidupan sehari-hari yang penting tersebut, pendidik harus mempunyai cara baru untuk meningkatkan minat belajar sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik. Seperti contoh pada materi aritmatika sosial, materi ini sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Peran matematika memang penting dalam kehidupan, terlihat bahwa kebanyakan orang cenderung menyukai dan mempunyai minat yang cukup tinggi untuk belajar matematika. Terbukti bahwa banyak lembaga-lembaga bimbingan belajar yang membuka beberapa mata pelajaran, namun yang paling banyak diminati siswa adalah mata pelajaran matematika. Hampir setiap peserta didik yang masuk dalam lembaga belajar, ingin menguasai matematika.

Namun di sisi lain, ada beberapa peserta didik yang kurang paham dengan pelajaran matematika sehingga menyebabkan minat belajar dalam

matematika sangat minim. Peneliti menduga, hal ini disebabkan oleh cara mengajar guru yang terkesan menegangkan, menakutkan dan penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dengan kondisi peserta didik. Sehingga, peserta didik merasa kesulitan memahami pelajaran dan bingung dalam mengaplikasikan materi dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak sekolah-sekolah yang telah melaksanakan pembelajaran matematika dengan baik yaitu dengan meningkatkan mutu dan kualitas peserta didik. Pembelajaran matematika yang mudah dan menyenangkan juga perlu dikembangkan demi mendapatkan hasil yang memuaskan. Berbagai media pembelajaran yang variatif perlu dikembangkan agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan khususnya di bidang matematika yang selama ini dianggap siswa tidak menyenangkan menjadi menyenangkan dan menarik untuk dipelajari.

Pada saat ini, dunia literasi banyak ditekuni oleh masyarakat dari berbagai kalangan, termasuk di kalangan pelajar. Literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide.¹ Dalam dunia literasi, dikenal istilah baru yaitu literasi matematis. Literasi matematis dapat diartikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan matematika dalam berbagai konteks untuk memecahkan masalah, serta mampu menjelaskan kepada orang lain bagaimana menggunakan

¹ Yusuf Abidin, et. all., *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Sains Membaca dan Menulis*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hal.1

matematika.² Oleh karena itu, literasi sangat penting dalam bidang matematika, karena dengan adanya kemampuan berliterasi mempermudah seseorang dalam memahami kegunaan matematika dan menerapkannya untuk membuat keputusan yang tepat sebagai seseorang yang berpikir, serta peserta didik jauh lebih mudah memahami ide-ide secara visual, dan mampu mengubah kalimat-kalimat yang ada ke dalam konsep-konsep angka.

Selama ini, kebanyakan guru masih menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Buku paket dengan pembelajaran yang minim ilustrasi dan warna membuat peserta didik tidak tertarik untuk membacanya. Hal ini mengakibatkan rasa keingintahuan peserta didik kurang sehingga minat peserta didik dalam belajar pun kurang.³ Kenyataan lain yang ditemukan pembelajaran matematika di sekolah masih terkesan berpusat pada guru yang menganggap bahwa guru adalah satu-satunya sumber utama, sedangkan siswa hanya menerima apa yang diberikan guru. Hakikatnya, peran guru yang utama dalam kegiatan pembelajaran adalah menciptakan lingkungan belajar yang sedemikian rupa sehingga peserta didik nyaman dalam belajar. Namun, masih ada beberapa guru yang biasa mengajar dengan metode ceramah saja, sehingga siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif dan hanya mencatat saja.

Untuk mengikuti perkembangan pendidikan saat ini, guru dituntut pandai dalam memilih metode, pendekatan dan media penunjang yang tepat, sehingga proses pembelajarannya merupakan proses pembelajaran yang

²*Ibid*, hal.100

³ Ernawati Agustin, *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Islam Fatahilah Kepung Kediri pada Konsep Segiempat*, (Tulungagung: Skripsi IAIN Tulungagung, 2016), hal. 4

berkualitas, efisien, dan mempunyai daya tarik yang membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.⁴ Permasalahan tersebut dapat diatasi oleh guru dengan cara guru menggunakan bahan ajar yang lebih berfariatif dan bergambar sehingga peserta didik lebih aktif dan tertarik untuk belajar, yaitu dengan menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik matematika.

Komik dapat menjadi salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk memotivasi dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami konsep matematika. Komik biasanya tersusun dari tokoh-tokoh kartun yang menarik perhatian. Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.⁵ Kemampuan kartun tersebut sangat besar untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan Dini Hidayanti dengan siswa di SMP Muhammadiyah 3 Depok, diketahui bahwa sebagian besar dari mereka suka membaca komik karena gambar-gambarnya bagus dan ceritanya menarik. Ketika Dini Hidayanti menanyakan pendapat mereka terkait bagaimana jika konsep atau materi matematika dikemas dalam bentuk komik, ternyata mereka memberikan

⁴*Ibid*, hal. 4

⁵ Musfiqon, *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal. 84

respon sangat antusias dan tertarik dengan materi atau konsep matematika yang dikemas dalam bentuk komik tersebut.⁶

Dari ulasan hasil wawancara tersebut, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran yaitu Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian di MTsN 6 Tulungagung. Menurut peneliti, peserta didik di madrasah ini cenderung malas belajar dengan mata pelajaran Matematika pada khususnya. Lebih tepatnya, beberapa dari mereka malas untuk membaca dan mempelajari materi. Sehingga, ketika guru menerangkan satu materi peserta didik cenderung belum faham. Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa penyampaian komik matematika ini sangat cocok jika diterapkan di MTsN 6 Tulungagung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di MTsN 6 Tulungagung?
2. Bagaimana kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di MTsN 6 Tulungagung?
3. Apakah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik pada materi Aritmatika Sosial kelas VII efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di MTsN 6 Tulungagung?

⁶ Dini Hidayanti, *Pengembangan Komik Matematika Berbasis Edutainment Untuk Memfasilitasi Pencapaian Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Siswa SMP/MTs Kelas VIII pada Pokok Bahasan Lingkaran*, (Yogyakarta: Skripsi UIN Sunan Kalijaga, 2015), hal. 4

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan adalah rumusan tentang hal yang akan dicapai oleh kegiatan penelitian pengembangan yaitu sebagai berikut:

1. Mengetahui bentuk produk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di MTsN 6 Tulungagung.
2. Mengetahui kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik pada materi Aritmatika Sosial kelas VII di MTsN 6 Tulungagung.
3. Mengetahui keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik pada materi Aritmatika Sosisal kelas VII di MTsN 6 Tulungagung.

D. Hipotesis Produk

Hipotesis produk dalam penelitian pengembangan ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengembangan LKPD akan menghasilkan LKPD matematika berbasis komik.
2. Dalam LKPD matematika berbasis komik terdapat cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
3. Dalam LKPD ini terdapat materi aritmatika sosial tentang untung, rugi, rabat, bruto, tara, dan neto.

Adanya media ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran sesuai dengan tujuan. Selain itu, adanya LKPD ini dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

E. Kegunaan Penelitian

Adapun manfaat penelitian pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah diharapkan penelitian pengembangan ini mampu melengkapi teori-teori pembelajaran matematika yang sudah ada serta dapat memberikan sumbangan untuk memperkaya ilmu pengetahuan.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Bahan ajar ini akan lebih memudahkan guru dalam mengajar dan membimbing peserta didik mengenai pemahaman konsep materi aritmatika sosial dengan inovasi baru.

b. Bagi Peserta Didik

Bahan ajar ini dapat menekankan pada kemandirian peserta didik dan lebih aktif dalam membaca materi, karena peserta didik akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika dalam materi aritmatika sosial, sehingga peserta didik semangat dalam belajar matematika.

c. Bagi Peneliti yang lain

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti-peneliti lain, baik di bidang matematika maupun di bidang yang lain. Sehingga dapat dikembangkan dan dapat memberikan kontribusi dalam dunia pendidikan.

F. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah pahaman antara peneliti dengan pihak-pihak yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini, maka diperlukan beberapa penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

- a. Penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.⁷
- b. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah suatu bahan ajar yang dapat dirancang khusus sesuai karakteristik peserta didik dengan banyaknya soal-soal di dalamnya sebagai bentuk latihan dalam memahami konsep materi dan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.⁸
- c. Komik merupakan alat bantu atau benda fisik yang berupa cerita lucu dengan menggunakan rangkaian gambar tidak bergerak dan divisualisasikan dalam bentuk frame/kotak serta balon-balon ucapan yang lebih dari satu namun merupakan satu kesatuan cerita.⁹
- d. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis komik adalah bahan ajar yang dibuat untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, dilengkapi dengan cerita bergambar yang saling berurutan dan dalam tampilannya terdapat balon percakapan yang digunakan untuk

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2015), hal. 297

⁸ Leli Maratur Rohmah, Skripsi: *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis Gaya Belajar Visual Sebagai Art Therapy Untuk Peserta Didik Penyandang Autisme*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2018), hal. 31

⁹ Amin Manalu.dkk, *Jurnal Elemen, Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara*, (Sumatera Selatan: Universitas Sriwijaya, 2017) No. 1: Vol. 3, hal.38

menulis kalimat percakapan antar tokoh. Dalam percakapan tersebut mengandung pemahaman terkait materi yang digunakan.

- e. Minat adalah dorongan-dorongan dari dalam diri peserta didik secara psikis dalam mempelajari sesuatu dengan penuh kesadaran, ketenangan dan kedisiplinan sehingga menyebabkan individu secara aktif dan senang untuk melakukannya.¹⁰
- f. Hasil belajar adalah suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.¹¹

2. Secara Operasional

- a. Dalam penelitian ini peneliti membuat suatu produk baru untuk mengembangkan jenis produk yang telah ada sebelumnya. Setelah pembuatan produk selesai, peneliti mengujikan produk tersebut untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan produk jika digunakan di lingkungan yang lebih luas.
- b. LKPD berbasis komik ini di susun sesuai dengan kebutuhan siswa dan di dalamnya memuat penjelasan materi-materi, soal-soal dan kebutuhan lain sesuai keinginan dalam menyusun LKPD baru.
- c. Gambar dalam LKPD berbasis komik ini selalu memiliki arti cerita yang berurutan, sehingga ada cara membaca atau ada urutan membaca yang telah ditentukan. Biasanya urutan membaca dalam komik dimulai dari baris atas dari kiri ke kanan kemudian ke baris ke dua dan seterusnya.

¹⁰Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Bandung: PT Refika Aditama, 2015) hal.93

¹¹Ni Nyoman Parwati, et.all., *Belajar dan Pembelajaran*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada, 2018), hal.24

- d. Dalam LKPD berbasis komik ini juga terdapat soal-soal yang akan diselesaikan oleh peserta didik, soal disajikan dalam bentuk percakapan antar tokoh sehingga terkesan lebih menarik bagi peserta didik.
- e. Minat ini selalu menumbuhkan sikap positif, sehingga jika minat tinggi maka keinginan untuk belajar juga tinggi, dan peserta didik mencapai tingkat paham sehingga menyebabkan hasil belajar peserta didik meningkat.
- f. Dalam penelitian ini hasil belajar yang digunakan di dapatkan dari hasil tes.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang hal-hal yang akan dibahas dalam pengembangan ini. Sistematika penulisan ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama dan bagian akhir. Adapun sistematikanya adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri atas: halaman judul, halaman lembar persetujuan, halaman lembar pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakatan, daftar bagan, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.

2. Bagian Utama

Bagian utama, terdiri dari:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis produk, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dibahas mengenai: hakikat matematika, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), komik matematika, aritmatika sosial, kerangka berfikir, penelitian terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai: metode penelitian, prosedur penelitian pengembangan, uji coba produk, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai: penyajian hasil penelitian pengembangan, hasil uji coba lapangan, hasil analisis data.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai: kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir pada skripsi ini terdapat: daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.