

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **Latar Belakang**

Pendidikan adalah pengembangan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan keagamaan dan spiritual, pengendalian diri, individualitas, kecerdasan, akhlak yang tinggi, dan kemampuan memberikan kontribusi kepada diri sendiri, masyarakat, dan bangsanya upaya sadar dan disengaja untuk menciptakan suasana dan proses. Yang lainnya membutuhkan pemerintah. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam dunia pendidikan khususnya dunia pendidikan formal tidak lepas dari berbagai mata pelajaran, termasuk matematika (Tatang, 2020).

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting baik sebagai alat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi maupun dalam pengembangan matematika (Siagian, 2016). Matematika bukan hanya tentang penyelesaian masalah, tetapi juga tentang memikirkan hubungan-hubungan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran matematika sangat penting pada semua jenjang pendidikan. Oleh karena itu, untuk mewujudkan tujuan pembelajaran matematika diperlukan peran guru dalam menjadikan proses pembelajaran menyenangkan. Bahan ajar yang inovatif diperlukan agar proses pembelajaran dapat menyenangkan. Bahan ajar adalah segala jenis bahan ajar yang membantu guru atau pelatih melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Mudlofir, 2015).

Salah satu bahan yang digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) membantu guru membimbing siswa melalui aktivitasnya sendiri untuk memecahkan masalah. Saat ini banyak sekolah yang menggunakan LKPD, namun LKPD yang ada hanya berisi uraian singkat materi dan contoh soal. Saat ini kita membutuhkan LKPD yang memungkinkan siswa berperan lebih aktif dalam pembelajarannya. Untuk itu sebaiknya dibuatlah LKPD yang mendorong keaktifan dan kemandirian siswa sehingga merasa tertantang dalam memecahkan masalah. LKPD yang inovatif dan kreatif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi lebih tenang dan terhipnotis saat membuka halaman demi halaman (Prastowo, 2015).

Diperlukan media pembelajaran baru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Yang dibutuhkan adalah media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa. Komik merupakan media yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Di era millenium ini, pelajar suka dihibur. Ketertarikan ini membuat siswa merasa puas dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Keberadaan buku LKPD belum berfungsi maksimal. Hal ini dikarenakan peneliti meyakini bahwa siswa hanya akan membaca buku LKPD yang disediakan jika gurunya meminta mereka membaca dan mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam buku tersebut.

Hal ini karena lembar kerja biasanya menyertakan font dan angka, yang membosankan bagi siswa, sehingga kecil kemungkinannya mereka akan membuka buku kerja kecuali diinstruksikan. Mereka cenderung membaca buku-buku

bergaya komik yang saat ini sedang populer di kalangan pelajar. Menurut (Indaryati, 2015), peran komik mempunyai potensi yang besar sebagai media pembelajaran. Penggabungan gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajarinya. Melalui bimbingan guru, komik dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan minat membaca siswa sesuai dengan tingkat berpikirnya, dan pada akhirnya juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar matematikanya.

Beberapa penelitian telah dilakukan mengenai komik. Salah satunya penelitian Fita Fatima, Eka Nofita Sari dan Galif Jansaputra (2019). “Media Kartun Ilmiah Terpadu, Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartun tidak hanya melatih siswa dalam menerima materi, tetapi juga menggunakan cerita yang terkandung dalam kartun untuk membentuk konsep ilmiahnya sendiri. Desainnya yang unik akan menggugah minat siswa, dan karakter yang unik akan memperdalam ilmunya.

Produksi komik bukanlah hal baru di Jepang, dengan banyak karya mulai dari sejarah, biologi, fisika hingga tema dasar seperti filsafat, dengan tingkat verifikasi media sebesar 77,50% dan tingkat verifikasi materi sebesar 80% validitas tinggi. Uzun, N (2019) menyoroti bahwa komik efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dan mengubah persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Kedua, pada saat guru memberikan penjelasan masih ada beberapa siswa yang tidak fokus. Ketiga, kurang efektifnya LKPD yang digunakan.

LKPD memberikan gambaran singkat mengenai seluruh kegiatan yang akan

dilakukan siswa untuk mencapai kompetensi yang diharapkan. Isi buku teks dan LKPD hanya terdiri dari angka-angka, simbol-simbol, dan pola-pola yang terbatas untuk menyajikan materi. Guru juga menggunakan LKPD hanya berupa petunjuk kerja yang ada di buku pelajaran siswa, dan ada pula guru yang menghilangkan petunjuk kerja sama sekali dan hanya berisi petunjuk langsung dengan kata-kata guru. Meskipun terjadi diskusi, pembelajaran yang berlangsung masih cenderung berpusat pada guru dibandingkan berpusat pada siswa. Guru cenderung memberikan jawaban kepada siswa daripada membiarkan mereka memikirkannya sendiri melalui contoh pertanyaan dan diskusi bergambar. Bahkan tidak jarang guru menjawab sendiri pertanyaan/pertanyaan tersebut, dan siswa hanya sekedar mengamati jawaban guru atas pertanyaan/pertanyaan tersebut. Hal ini menyebabkan kurangnya keaktifan siswa untuk mengikuti pembelajaran yang efektif dan ideal di kelas.

Pembelajaran yang ideal adalah yang menumbuhkan kreativitas anak secara menyeluruh, menjadikan peserta didik lebih aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, dan berkesinambungan dalam lingkungan yang nyaman. Pembelajaran yang optimal hanya dapat dicapai dengan dukungan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang mempunyai kemampuan beradaptasi dengan pelajaran yang diajarkannya (T. Hidayat, Komunikasi Pribadi, 2 September 2023).

Penelitian ini membatasi permasalahan pada lembar kerja dan instruksi kerja yang kurang efektif bagi siswa. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan LKPD yang efektif berupa LKPD kartun. Lembar kerja komik

merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan di kelas baik berupa media cetak maupun visual. Kami memilih LKPD kartun sebagai media pembelajaran matematika karena kartun bukanlah sesuatu yang asing bagi siswa, namun dapat menarik dan memotivasi mereka. Kartun tersebut juga menggunakan bahasa informal sehingga memudahkan siswa memahami maksud dari petunjuk yang ada di LKPD.

Dalam lembar kerja tradisional, bahasa yang digunakan kaku dan hanya terdiri dari perintah langsung selama fase eksperimen. Bahasa pada lembar kerja komik dibuat sesederhana mungkin agar mudah dipahami siswa. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa dan percakapan sehari-hari siswa. Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menginspirasi siswa, serta media yang inovatif dan jarang digunakan. Salah satu media yang belum pernah digunakan adalah komik, khususnya yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV).

Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami pelajaran matematika khususnya pada materi SPLDV yang diakibatkan karena kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan bahan ajar di SMPN 7 Batanghari menyebabkan nilai siswa menjadi kurang baik. Kurikulum 2013 mewajibkan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Guru juga ikut serta dalam pengembangan materi yang kreatif dan inovatif untuk menyajikan materi pelajaran kepada siswa sedemikian rupa sehingga memudahkan mereka dalam memahami pelajaran matematika. Dengan menggunakan gambar kartun yang digemari anak-anak

khususnya remaja kelas 8, guru dapat mengembangkan bahan ajar yang lebih baik. Kartun meningkatkan minat siswa dalam membaca dan memahami isi materi khususnya materi SPLDV. Komik mengungkapkan cerita dalam bentuk gambar, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 7 Batanghari, karena berdasarkan hasil observasi awal disana peneliti melihat bahwa guru matematika kelas VIII di SMPN 7 Batanghari masih menggunakan metode ceramah sebagai metode pembelajaran dan hanya menggunakan bahan ajar seadanya (LKPD dan buku paket), sehingga minat siswa untuk belajar sangat rendah dan ini berpengaruh ke nilai siswa yang menjadi kurang baik. Siswa cenderung malas membaca dan malas untuk mendengarkan penjelasan dari guru. Saat disuruh untuk membaca dan memahami isi materi di LKPD, siswa cenderung hanya membuka LKPD saja tanpa membaca maupun memahami materi yang tertera. Ini dikarenakan isi LKPD hanya berupa materi yang disajikan dalam bentuk angka, kata-kata dan symbol saja sehingga kurang menarik bagi siswa. Dari uraian tersebut maka peneliti memilih SMPN 7 Batanghari sebagai tempat pelaksanaan penelitian oleh peneliti.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Siswa Berbentuk Komik Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMPN 7 Batanghari”**.

### 1.1 Identifikasi Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah pada pengembangan media pembelajaran siswa berbasis komik matematika pada materi sistem persamaan linear dua variable kelas VIII SMPN 7 Batanghari. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kesulitan belajar peserta didik pada materi sistem persamaan linear dua variabel
2. Pembelajaran matematika yang monoton sehingga peserta didik merasa bosan dalam belajar.
3. Perlunya media pembelajaran matematika yang kreatif dan inovatif untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dikelas.

### 1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini perlu dilakukan pendefinisian masalah agar kajian masalah dalam penelitian ini lebih terarah. Batasan soal antara lain:

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran disesuaikan dengan silabus untuk SMP kelas VIII pada materi sistem persamaan linear dua variabel.
2. Pengembangan dilakukan pada media pembelajaran berupa komik.
3. Model pengembangan produk yang digunakan yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran lembar kerja Peserta Didik berbasis komik matematika pada materi sistem persamaan linear dua

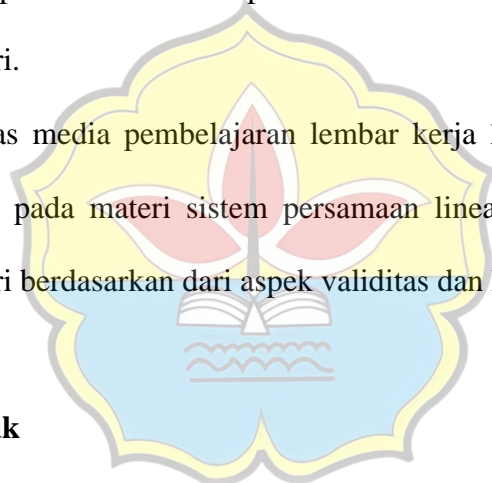
variable kelas VIII SMPN 7 Batanghari?

- b. Bagaimana kualitas media pembelajaran lembar kerja Peserta Didik berbasis komik matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel kelas VIII SMPN 7 Batanghari berdasarkan aspek validitas dan kepraktisan?

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan pengembangan ini adalah :

- a. Mengembangkan media pembelajaran lembar kerja Peserta Didik berbasis komik matematika pada materi sistem persamaan linear dua variable kelas VIII SMPN 7 Batanghari.
- b. Mengetahui kualitas media pembelajaran lembar kerja Peserta Didik berbasis komik matematika pada materi sistem persamaan linear dua variable kelas SMPN 7 Batanghari berdasarkan dari aspek validitas dan kepraktisan.



#### 1.5 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar yang kami kembangkan adalah media berbentuk LKPD untuk siswa berdasarkan komik matematika.
- b. Media komik yang dikembangkan LKPD pada tahun SM berbentuk buku dengan lebar 15 cm, tinggi 21 cm, dan kurang lebih 15 halaman.
- c. Eksterior Comic LKPD menggunakan beragam warna cerah antara lain merah, biru, kuning, dan hijau.



- d. Media LKPD Komik menggunakan font “comic sans MS”
- e. Lembar kerja komik mencakup karakter untuk memainkan peran dan cerita untuk membantu latihan pembaca.
- f. Penyajian konten seperti tugas dan latihan pada lembar kerja siswa ini merupakan solusi permasalahan yang berkaitan dengan situasi siswa sehari-hari
- g. *Software* yang digunakan untuk membuat Media LKPD Komik adalah *Photoshop, Correldraw* dan *Indesign*.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

#### a. Bagi Siswa

1. Menambahkan ilmu pengetahuan siswa dalam memahami materi sistem persamaan linear dua variabel melalui kegiatan pembelajaran yang ada pada Lembar Kerja Peserta Didik.
2. Melatih kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan soal.
3. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap guru.

#### b. Bagi Guru

Dapat dijadikan salah satu sumber bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Komik Matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII serta mempermudah penyampaian materi.

#### c. Bagi Peneliti

Melatih kemampuan peneliti dalam mengembangkan bahan ajar

lembar kerja Peserta Didik dalam bentuk komik.

d. Bagi Sekolah

Tersedianya bahan ajar Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Komik Matematika pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel untuk siswa SMP kelas VIII.

