

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menurut Fitri (2021) pendidikan merupakan suatu sarana yang dimiliki oleh siswa ketika mengembangkan potensi dirinya untuk menjadi lebih berkembang dan maju melalui proses pembelajaran yang didapatkan. Pendidikan juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas suatu individu. Agar kualitas individu meningkat melalui pendidikan maka harus ada peningkatan dan pengembangan dari suatu kualitas pembelajarannya. Kualitas pembelajaran dikatakan baik apabila proses pembelajarannya terjadi interaksi dua arah antara siswa dan guru. Peningkatan dan pengembangan suatu kualitas pembelajaran ini dilakukan agar dapat mengikuti perkembangan dari ilmu pengetahuan khususnya matematika.

Matematika adalah ilmu yang kebenarannya mutlak, tidak dapat direvisi karena didasarkan pada deduksi murni yang merupakan kesatuan sistem dalam pembuktian matematika (Parnabhakti & Ulfa, 2020). Sejalan dengan hal tersebut Khairani & Sukmawarti (2022) juga mengatakan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang melatih siswa agar berpikir secara sistematis. Selain melatih siswa agar berpikir secara sistematis, matematika juga dapat mengasah kemampuan berpikir kritis siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan suatu perhitungan.

Matematika juga merupakan bidang studi yang memiliki peran penting dengan alokasi waktu pembelajaran lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya. Dengan alokasi waktu pembelajaran yang lebih banyak, sekolah tentu mempunyai kebijakan untuk membuat pembelajaran matematika lebih efektif baik di pagi hari maupun di siang hari. Pembelajaran matematika yang efektif dan menyenangkan

dapat membuat minat belajar siswa meningkat. Siswa yang pada awalnya kurang menguasai pelajaran matematika, akan berusaha mengejar ketertinggalannya jika siswa tersebut memiliki minat belajar yang tinggi.

Menurut Falah (2019) minat merupakan perasaan senang, tertarik, serta keinginan yang tinggi dari seseorang untuk belajar yang dianggap dapat diterima untuk memberinya keuntungan dan kepuasan. Selain itu Silfitriah & Mailili (2020) juga mengatakan bahwa minat belajar adalah suatu kecenderungan dan ketertarikan yang terus-menerus untuk mengamati dan berpartisipasi untuk kegiatan belajar secara sadar akan pentingnya dari apa yang telah dipelajarinya. Minat ini membawa pengaruh yang besar terhadap siswa ketika pembelajaran, karena bila suatu pembelajaran tidak sesuai dengan minatnya maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan baik apabila tidak ada ketertarikan dari dirinya. Adapun indikator minat belajar siswa yaitu: (1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, (2) adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, (3) adanya kemauan untuk belajar, (4) adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran, (5) adanya Upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar. Menurut Kurniasari, Murtono & Setiawan (2021) siswa yang mengalami peningkatan minat belajar dapat dilihat dari (1) mulai tumbuh rasa ketertarikan terhadap suatu pelajaran dengan ketertarikan siswa ini sebagai kunci pertama dalam belajar, (2) siswa mulai memusatkan perhatiannya disaat siswa mulai tertarik terhadap suatu pelajaran, (3) adanya keingintahuan yang besar dengan siswa mulai mendalami suatu pelajaran secara detail sehingga siswa dengan mudah dapat menguasai dan memahami pelajaran, (4) siswa mulai memiliki perasaan senang ketika sedang mengikuti pelajaran.

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa kelas VII E SMPN 9 Kota Jambi masih tergolong rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil perhitungan nilai persentase rata-rata angket minat yaitu 52,87%, dengan persentase siswa yang berminat rendah yakni 43,33% dan persentase siswa yang berminat sedang 56,66%. Dari hasil persentase nilai rata-rata angket yang dibagikan kepada siswa tersebut dapat terlihat bahwa minat belajar siswa kelas VII E SMPN 9 Kota Jambi masih tergolong rendah.

Hal ini sesuai dengan kondisi dilapangan setelah peneliti melakukan observasi di kelas VII E SMPN 9 Kota Jambi. Pada saat sebelum pembelajaran matematika dimulai banyak siswa yang belum menyiapkan buku dan peralatan pelajaran matematika bahkan terdapat beberapa siswa yang tidak membawa buku pelajaran matematika serta buku tulisnya. Pada kegiatan pembelajaran di kelas VII E ini terlihat masih berpusat pada guru tanpa melibatkan langsung siswa didalamnya yang membuat siswa merasa bosan. Guru langsung terfokus ke papan tulis untuk memberikan dan menerangkan rumus, kemudian guru melatih pemahaman siswa dengan memberikan soal latihan yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan oleh guru tanpa menanyakan apakah ada yang belum dipahami oleh siswa sehingga tidak adanya komunikasi dua arah dari siswa kepada guru begitu juga sebaliknya yang membuat siswa tidak memberikan respon terhadap pembelajaran matematika dikelas. Pada saat proses pembelajaran dan guru sedang menjelaskan materi matematika banyak siswa yang merasa bosan hanya melihat ke papan tulis saja dan tidak berminat mengikuti pembelajaran matematika sehingga siswa tersebut tidak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan materi pelajaran yang membuat banyak siswa tidak mencatat materi yang diberikan oleh guru.

Kondisi pada saat pembelajaran di dalam kelas yang kurang kondusif juga dapat mempengaruhi minat belajar matematika siswa di kelas VII E SMPN 9 Kota Jambi seperti banyaknya siswa yang terganggu dengan aktivitas bermain di luar kelas yang membuat siswa tidak memperhatikan penjelasan guru bahkan beberapa siswa di kelas tersebut meninggalkan pembelajaran di kelas untuk bermain bersama teman-temannya yang berada diluar, banyak siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan mengganggu temannya yang sedang mencatat materi pembelajaran serta beberapa siswa bermain *handphone* sehingga membuat banyak siswa tidak berkonsentrasi terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan dengan tepat waktu dan ada beberapa siswa yang mengerjakan tugas dengan mencontek. Di akhir pembelajaran guru tidak melakukan umpan balik dan hanya meminta siswa untuk mengoreksi tugas yang sebelumnya diberikan lalu mengumpulkannya. Maka dari itu berdasarkan indikator minat belajar siswa dapat dikatakan bahwa minat belajar matematika siswa di kelas VII E SMPN 9 Kota Jambi ini masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan salah satu guru matematika di SMPN 9 Kota Jambi dalam pelaksanaan pembelajarannya masih menggunakan model pembelajaran konvensional dimana model pembelajaran ini membuat proses pembelajaran menjadi membosankan dengan siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan mengerjakan tugas jika guru memberikan soal latihan. Pada model pembelajaran konvensional ini siswa menjadi pasif dikarenakan siswa tidak memiliki kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan. Model pembelajaran konvensional ini belum cukup mendukung untuk proses pembelajaran yang aktif serta meningkatkan

minat belajar siswa Lalu diperoleh informasi bahwa sumber belajar di SMPN 9 Kota Jambi ini masih sangat terbatas dengan menggunakan buku LKS matematika yang dibagikan kepada siswa serta materi yang bersumber dari guru tersebut. Selain sumber belajar yang terbatas, masih banyak guru matematika di sekolah tersebut tidak menggunakan modul ajar sebagai pedoman dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut. Lalu rata-rata di sekolah ini hanya menggunakan media pembelajaran berupa LKS (Lembar Kerja Siswa) yang telah disediakan oleh guru matematika. Guru tersebut menyatakan bahwa banyak media pembelajaran hanyalah hiburan, sedangkan belajar harus serius, sekolah tidak memiliki sarana dan prasarana untuk membuat media pembelajaran, banyak guru matematika tidak memiliki kemampuan dan pengetahuan mengenai cara membuat media pembelajaran dan guru sudah terbiasa tanpa media pembelajaran dan hanya menggunakan metode ceramah. Media pembelajaran LKS yang diberikan oleh sekolah kurang atraktif dimana buku LKS rata-rata dicetak pada kertas buram, tidak berwarna, serta gambar yang disajikan di dalamnya tidak terlihat jelas. LKS yang digunakan oleh siswa tersebut kurang dalam meningkatkan keterampilan kritis pada siswa, seperti kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dengan hanya menggunakan LKS dan tidak adanya media pembelajaran lainnya yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran matematika di SMPN 9 Kota Jambi membuat pembelajaran menjadi monoton sehingga pembelajaran menjadi pasif dan membosankan yang berakibatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika masih tergolong rendah.

Salah satu upaya untuk membuat pembelajaran yang aktif agar siswa tidak menganggap bahwa matematika itu membosankan serta dapat meningkatkan minat

belajar siswa, yaitu diperlukannya peningkatan kualitas pendidikan terutama pada saat proses pembelajaran matematika. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika tentunya memerlukan kreativitas dari guru, inovasi pembelajaran serta sarana dan prasarana yang memadai. Dalam kondisi guru, siswa, dan proses pembelajaran yang demikian, guru memerlukan suatu media pembelajaran yang lebih kreatif dalam menunjang pembelajaran yang akan dilaksanakan serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran matematika yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran tersebut tidak membosankan dan hanya teks atau rumus saja adalah komik.

Siregar dkk (2018) berpendapat bahwa komik adalah karya seni yang di dalamnya berbentuk suatu bingkai berisi gambar-gambar yang disusun membentuk suatu alur cerita. Di dalam komik terdapat dialog antar tokoh berdasarkan alur cerita melalui balon-balon kata. Sejalan dengan hal tersebut Musfiroh, D. (2018) juga menyatakan bahwa komik merupakan salah satu media pembelajaran bahasa non proyektif yang berbentuk tulisan dan disertai dengan visual yang menarik dilihat dan dibaca. Pada umumnya orang-orang membaca buku komik hanya untuk tujuan hiburan saja, namun popularitas buku komik yang meluas telah mendorong banyak guru untuk bereksperimen dengan media ini untuk tujuan suatu pembelajaran. Salah satu bentuk dari komik sebagai tujuan suatu pembelajaran adalah komik matematika. Penggunaan komik matematika dalam proses pembelajaran bersama siswa tentunya akan lebih menarik dan meningkatkan minat belajar siswa, yang di dalamnya terdapat suatu materi pelajaran dan disajikan dengan gambar-gambar serta alur cerita yang menarik Sejalan dengan hal tersebut Afifah dkk (2018)

menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran komik ini dapat membangkitkan rasa tertarik siswa dan terbentuklah motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Sikap siswa terhadap proses pembelajaran di kelas ini dipengaruhi oleh salah satu faktor dari media komik tersebut, yaitu daya tariknya dalam menumbuhkan semangat siswa dan meningkatkan kinerja serta prestasi belajarnya. Salah satu contoh komik yang dapat menarik motivasi serta minat belajar siswa adalah komik yang berilustrasikan budaya. Komik budaya ini seringkali menjadi media yang menarik dalam menggambarkan serta memperkenalkan suatu budaya contohnya yaitu komik budaya Jambi. Di dalam komik budaya Jambi ini terdapat cerita tradisional, nilai-nilai budaya dan kepercayaan masyarakat provinsi Jambi. Dengan menyajikan komik matematika berilustrasikan budaya Jambi dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik kepada siswa dengan menggabungkan antara budaya dan ilmu matematika.

Penggunaan media pembelajaran saja tidak terlalu efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa jika dalam pembelajaran tidak menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan melibatkan langsung siswa dalam proses pembelajarannya dengan tetap memperhatikan tujuan pembelajaran matematika. Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model

pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan kontekstual dalam merangsang siswa untuk belajar (Paradina & Medriati, 2019). Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini siswa dihadapkan pada suatu permasalahan, kemudian terjadi proses pencarian informasi terkait permasalahan yang diberikan. Dalam model *Problem Based Learning* (PBL) pembelajarannya lebih mengutamakan dalam proses belajar, di mana model pembelajaran ini berpusat pada siswa dengan guru membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan mandiri. Guru dalam model pembelajaran ini berperan sebagai penyaji masalah, penanya, membantu menemukan suatu masalah serta memberikan fasilitas pembelajaran.

Menurut Hotimah (2020) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang membantu siswa dalam mendekati permasalahan di kehidupan nyata untuk memulai pembelajaran dan merupakan model pembelajaran inovatif serta dapat memberikan kondisi belajar yang aktif kepada siswa. Dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dirancang suatu permasalahan yang menuntut siswa memperoleh pengetahuan penting yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi pembelajaran dan keterampilan bekerjasama dalam tim. Dengan menggunakan model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan gagasannya, mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, mencari dan mengolah informasi baru, serta mendorong siswa untuk memperoleh kepercayaan dirinya. Oleh karena itu kondisi pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak membosankan dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Dengan suasana pembelajaran yang aktif serta

penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan menggunakan media pembelajaran komik untuk menunjang proses pembelajarannya mampu meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Lubis dkk, 2018) penggunaan komik dan penerapan bahan ajar yang dikembangkan dalam pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat membantu menumbuhkembangkan minat siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep materi yang telah disediakan. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Dewi dkk, 2022) media pembelajaran komik interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) layak digunakan dan dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat belajarnya.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul penelitian “*Pengembangan Komik Matematika Berilustrasikan Budaya Jambi Menggunakan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa?
2. Bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning*

untuk meningkatkan minat belajar siswa?

### **1.3 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *problem based learning* untuk meningkatkan minat belajar siswa.

### **1.4 Spesifikasi Pengembangan**

Peneliti mengembangkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa komik matematika yang menggunakan Kurikulum Merdeka.
2. Media komik matematika yang dihasilkan berupa media komik berilustrasikan budaya Jambi berbasis permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari.
3. Materi yang dikembangkan pada komik ini adalah kesebangunan dan kekongruenan.
4. Media komik yang dikembangkan berupa gambar dan karakter dengan bermacam ilustrasi budaya Jambi sehingga menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika.

### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

Secara teoritis, pentingnya pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik matematika berilustrasi budaya Jambi menggunakan *Problem*

*Based Learning* dapat dijadikan studi kepustakaan untuk penelitian serupa lainnya.

Adapun pentingnya penelitian ini secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran berupa komik matematika berilustrasi budaya Jambi ini diharapkan dapat membuat siswa lebih termotivasi serta lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pelajaran matematika.

2. Bagi Guru

Dengan adanya komik matematika berilustrasi budaya Jambi ini, guru memiliki bahan referensi media pembelajaran yang lebih efektif dan efisien untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik serta dijadikan acuan dan inspirasi media pembelajaran matematika atau mata pelajaran lainnya.

4. Bagi Pembaca

Dengan adanya penelitian ini sebagai bahan referensi dan rujukan informasi terkait pengembangan media pembelajaran komik matematika berilustrasikan budaya Jambi menggunakan *Problem Based Learning* (PBL).

## **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.6.1 Asumsi**

Adapun asumsi pengembangan komik matematika berilustrasi budaya Jambi ini adalah sebagai berikut:

1. Komik matematika yang dikembangkan dapat digunakan guru sebagai bahan referensi media pembelajaran yang lebih variatif sehingga siswa dapat lebih

mandiri dalam belajar dan mampu meningkatkan minatnya pada pelajaran matematika.

2. Komik matematika yang dikembangkan berilustrasi budaya Jambi sehingga diharapkan mampu mengajak siswa untuk belajar matematika sekaligus mengenal budaya Jambi.
3. Penggunaan komik matematika berilustrasi budaya Jambi ini dapat menjadi sumber bahan ajar tambahan bagi guru dan bahan belajar tambahan bagi siswa selama proses pembelajaran.

### **1.6.2 Keterbatasan Pengembangan**

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SMPN 9 Kota Jambi.
2. Subjek uji coba dalam penelitian ini hanya melibatkan 1 kelas yaitu kelas VII E SMPN 9 Kota Jambi.
3. Media pembelajaran yang didesain berupa komik matematika hanya berbasis *Problem Based Learning*.
4. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka.
5. Media pembelajaran hanya terbatas pada materi kesebangunan dan kekongruenan.
6. Penelitian ini hanya menggunakan budaya Jambi tentang batik Jambi, rumah adat, anyaman, dan candi.

### **1.7 Definisi Istilah**

Agar terhindar dari kesalahpahaman penafsiran yang berbeda, beberapa istilah yang berkaitan dengan penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan suatu wadah atau alat bantu dalam suatu proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan siswa.
2. Komik matematika adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartun dengan alur cerita yang berisikan konsep matematika di dalam kehidupan sehari-hari agar konsep matematika lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan kontekstual dan menuntut siswa dalam memperoleh pengetahuan penting yang membuat mereka mahir dalam memecahkan masalah, dan memiliki strategi pembelajaran.
4. Berilustrasi adalah suatu kondisi dimana teks atau materi tertulis diperkaya dengan elemen visual untuk memberikan pemahaman yang lebih baik atau menarik perhatian pembaca.
5. Budaya Jambi merupakan suatu warisan berharga yang di dalamnya terkandung sekumpulan nilai, tradisi, kebiasaan serta seni yang dimiliki oleh masyarakat dari provinsi Jambi.