

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan adalah untuk secara aktif melibatkan siswa dalam pengembangan potensi mereka untuk mempunyai *power* spiritual religius, jati diri, pengendalian diri, intelek, moral mulia, dan kapabilitas yang diperlukan bagi diri sendiri, bangsa, masyarakat, serta negara. Pendidikan ialah upaya sistematis terencana dan sadar dalam menciptakan lingkungan serta proses belajar. (Peraturan Pemerintah No 57 Tahun 2021). Kemajuan teknologi juga membawa perubahan besar di setiap era. Teknologi memiliki dampak pada hampir setiap aspek pendidikan. Karena kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, pendidikan sekarang dipandang sebagai faktor kunci dalam menentukan seberapa jauh bidang-bidang ini akan maju di masa depan.

Dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, semua siswa diwajibkan untuk mengambil matematika. Matematika sendiri sangatlah dibutuhkan karena seringkali berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Matematika juga termasuk salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melihat pentingnya matematika dalam kehidupan, harusnya matematika merupakan mata pelajaran yang disenangi oleh peserta didik di sekolah.

Keberhasilan abad 21 diukur dengan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kegiatan pembelajaran di kelas dimana hal tersebut sangat berpengaruh pada tercapainya prestasi belajar yang baik (Nurrita, 2018). Proses pembelajaran yang baik akan tercapai apabila guru mampu mengarahkan siswanya untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan mengoptimalkan seluruh sumber daya yang ada untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran..

Minat belajar dapat mempengaruhi tinggi atau rendahnya pemahaman peserta didik terkait pembelajaran yang diperoleh. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh minat mereka pada materi pelajaran. Agar siswa dapat terlibat dalam informasi yang diajarkan, perlu ada antusiasme dalam belajar di pihak mereka. Minat belajar memiliki peran penting dalam proses belajar. Menurut Susanto (2014: 66 – 67) minat merupakan faktor berpengaruh signifikan terhadap

keberhasilan belajar. Dengan adanya minat, siswa akan bersemangat untuk melakukan kegiatannya sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh.

Penyelenggaraan *Programme for International Student Assesment* (PISA) dilaksanakan pada tahun 2012, dan hasilnya menunjukkan bahwa prestasi matematika di kalangan siswa memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan dan kemajuan negara dalam hal meningkatkan standar pendidikan dan meningkatkan keterlibatan politik. Siswa Indonesia masih relatif rendah dalam memecahkan masalah yang berdebat dan berkomunikasi, menurut laporan Trends International Mathematic and Science (TIMSS) 2019 tentang pencapaian atau hasil belajar matematika dan sains pada siswa kelas VIII sekolah menengah pertama. Menurut Pusat Penilaian Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016: 12), Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat preastation pelajar yang rendah. Kurangnya minat siswa terhadap pelajaran merupakan salah satu alasan di balik rendahnya prestasi mahasiswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Maulany dan Dani (2021) menyimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa SMP Negeri 4 Cibitung berada pada kategori rendah yaitu 46,02% dimana hal tersebut dikarenakan kurangnya rasa suka siswa terhadap pembelajaran matematika, kurangnya semangat siswa mengikuti pembelajaran matematika dan kurangnya keaktifan siswa seperti tidak berani mengemukakan pendapat serta kurangnya semangat dalam mengerjakan soal matematika. Kemudian, penelitian Wahyu Adi, dkk. dari tahun 2022 menemukan bahwa antusiasme siswa dalam belajar masih dianggap kurang terlihat dari perilaku mereka ketika diamati oleh peneliti. Di mana ada kurangnya semangat belajar, kebosanan, dan kebahagiaan di kalangan siswa yang belajar matematika. Ketika guru membahas subjek, siswa sering sibuk dengan diri mereka sendiri, membuat lelucon dan terlibat dalam percakapan dengan rekan-rekan mereka. Pelajaran juga kurang dinamis bagi siswa.

Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya minat belajar matematika peserta didik dalam pembelajaran matematika karena guru yang seringkali menggunakan model pembelajaran yang itu-itu saja dan jarang menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Faktor lainnya adalah karena pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dan bukan peserta didik. Padahal peran guru sebagai pengajar sangatlah besar untuk menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan agar dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa tertarik terhadap pelajaran yang dibawakan. Cep Bambang (2019: 196) mengatakan bahwa faktor yang dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa yaitu siswa yang merasa tidak senang atau tidak suka terhadap

pembelajaran matematika sehingga ia tidak akan memperelajari ilmu tersebut, perhatian belajar yaitu konsentrasi siswa terhadap pelajaran matematika yang kurang sehingga ketika pembelajaran berlangsung siswa tidak memperhatikan dengan sungguh-sungguh, dan rasa kurang tertarik siswa terhadap pembelajaran matematika dikarenakan guru yang jarang menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran yang masih dominan kepada guru sehingga membuat siswa tersebut kurang aktif didalam kelas.

Oleh karena itu, minat belajar siswa sangat dibutuhkan untuk membantu peserta didik dalam melakukan pembelajaran matematika dengan sungguh-sungguh agar dapat menikmati pembelajaran yang berlangsung sehingga pemahaman terkait pembelajaran yang didapatkan juga akan baik. Dari pernyataan-pernyataan diatas, maka dibutuhkan peran penting guru untuk membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dengan menggunakan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang inovatif agar dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik agar mereka lebih bersemangat dalam memperoleh pembelajaran yang berlangsung sehingga dapat memahami pembelajaran dengan lebih baik.

Model pembelajaran adalah strategi yang digunakan sebagai peta jalan di kelas untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajara mereka. Begitu banyak model pembelajaran yang telah diciptakan guna membantu guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah diktetapkan. Salah satu dari model pembelajaran itu sendiri yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* atau model pembelajaran yang berbasis pada suatu permasalahan. Karena model pembelajaran berbasis masalah ini menghadapkan siswa pada berbagai kesulitan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, maka merupakan paradigma pembelajaran inovatif yang dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif. Model pembelajaran berbasis masalah adalah metode pendidikan yang dimulai dengan isu-isu untuk membantu siswa belajar lebih banyak tentang pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

Yang pertama dari lima tahap dalam pendekatan pembelajaran berbasis masalah adalah orientasi siswa terhadap tantangan. Mengatur proses pembelajaran untuk kelas, mengawasi penyelidikan individu dan kelompok, membuat dan mempresentasikan pekerjaan, dan menilai dan menganalisis teknik pemecahan masalah. Tahapan-tahapan tersebut memungkinkan siswa untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah dengan cara mengumpulkan berbagai informasi dari berbagai sumber hingga pada membuat kesimpulan dari proses pengerjaan masalah tadi. Hal tersebut nantinya dapat mendorong

siswa dalam mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Yang artinya peserta didik mengikuti setiap proses pembelajaran dari awal mengidentifikasi masalah hingga pada menguraikan kesimpulan yang didapatkan. Secara tidak langsung, peserta didik mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru dari setiap proses belajar yang dilakukan.

Bukan hanya model pembelajaran, kemajuan teknologi juga berkembang pesat dalam pendidikan dan memiliki pengaruh yang baik pada minat belajar peserta didik. Adanya kemajuan teknologi memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat memudahkan siswa dalam pemahaman materi disekolah dikarenakan tipe belajar peserta didik yang berbeda-beda. Kemajuan teknologi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hal ini juga sesuai dengan ungkapan oleh Hamalik (2002:12) yang mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dalam proses pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam pembelajaran yang dapat membantu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran sendiri digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang berlangsung di kelas. Media pembelajaran dapat memotivasi, membantu dan membimbing siswa untuk belajar mandiri, menemukan jati diri, dan aktualisasi diri. Salah satu media pembelajaran dapat digunakan adalah Media Komik.

Media komik merupakan media pembelajaran yang mengandung unsur teks dan gambar. Media komik merupakan media yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dikarenakan media komik merupakan media yang unik dan digemari oleh anak kecil maupun dewasa karena isi dari komik sendiri yang mudah dipahami serta ilustrasi gambar dan cerita yang diberikan dapat menarik perhatian peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai (2011: 69) bahwa media komik merupakan media visual yang membentuk suatu cerita dalam gambar-gambar yang berurutan yang bertujuan untuk menghibur pembaca. Komik juga dapat bersifat ramah lingkungan, hemat biaya dan fleksibel karena dapat diakses secara *online*. Komik dapat memudahkan siswa untuk memahami gambar secara keseluruhan, kemudian mengungkapkan dengan dengan baik dan dapat menceritakan isi cerita secara jelas

sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, media komik juga dapat menumbuhkan karakter siswa yang disiplin dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil angket minat awal yang dilakukan diperoleh bahwa tingkat minat belajar matematika siswa kelas 8-5 pada angket awal masuk berada pada kategori rendah dengan rata-rata 57,29% yang artinya minat belajar matematika siswa kelas 8-5 berada pada kategori rendah (kurang minat) dimana dengan jumlah siswa pada kategori cukup minat yaitu 11 siswa dan jumlah siswa pada kategori kurang minat sebanyak 21. Rata-rata skor pada setiap indikator yaitu nilai rata-rata pemusatan perhatian 58,12%, perasaan senang yaitu 57,34% dan ketertarikan atau kemauan aktif dalam pembelajaran adalah 56,44%.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru matematika kelas VIII di SMP Negeri 7 Medan. Beliau mengatakan bahwa beberapa siswa menyukai matematika, namun sebagian besar tidak begitu memminatinya. Hal ini dapat dilihat dari perhatian siswa dalam pembelajaran masih rendah ketika pembelajaran sedang berlangsung, para siswa memiliki partisipasi yang rendah di kelas seperti ketika guru mengajukan pertanyaan siswa tidak menjawab dengan baik bahkan ada pula yang diam. Ketika guru memulai pembelajaran, banyak yang kelihatannya memperhatikan dengan fokus namun sebenarnya memikirkan hal yang bukan berkaitan dengan matematika (melamun) dan ada juga siswa yang memperhatikan namun terlihat lesu dan tidak bersemangat. Beliau juga berkata sebisa mungkin untuk membuat siswa lebih aktif dan berperan lebih dominan ketika pembelajaran berlangsung, namun hal tersebut sulit dilakukan karena siswa yang tampaknya tidak begitu bersemangat dalam belajar matematika dikarenakan minat belajar matematika yang kurang. Maka dari itu, dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar dapat tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat fokus dan memperoleh pengetahuan baru dalam pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan uraian yang diberikan di atas, peneliti berencana untuk menggunakan model dan media ini untuk mempelajari bagaimana matematika dipelajari oleh siswa kelas VIII sekolah menengah pertama. Penerapan pendekatan pembelajaran Problem Based Learning dengan bantuan media Komik kemudian dapat diuji untuk melihat apakah hal tersebut meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Komik di SMP Negeri 7 Medan”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis angket minat awal siswa diperoleh minat siswa berada pada kategori kurang minat dengan persentase skor rata-rata 57,3%
2. Dari hasil analisis angket tiap indikator, rata-rata skor yang diperoleh juga berada dalam kategori kurang minat dengan persentase 58,1% pada indikator pemusatan perhatian, 57,3% pada indikator perasaan senang, dan 56,4% pada indikator ketertarikan atau kemauan untuk aktif dalam pembelajaran.
3. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika diperoleh bahwa kurangnya minat peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran.
4. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika diperoleh bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang terlalu luas dan untuk memperoleh gambar yang jelas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah : “Minat belajar matematika siswa masih rendah di kelas VIII pada materi Peluang di SMP Negeri 7 Medan”

1.4. Rumusan masalah

Sejalan dengan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana peningkatan minat belajar matematika siswa pada materi peluang melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Komik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui peningkatan minat belajar matematika siswa pada materi peluang melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Komik pada siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Medan.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat khususnya dalam pendidikan, yaitu:

1. Bagi peneliti, bermanfaat untuk memberikan ilmu dan pengalaman langsung sebagai calon pendidik dalam menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan media Komik untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa dan sebagai bekal peneliti dalam mengembaangkan kualitas peneliti sebagai guru yang professional
2. Bagi guru matematika, bermanfaat sebagai bahan pertimbangan guru untuk melaksanakan perbedaan belajar-mengajar dalam memakai model pembelajaran PBL berbantuan media Komik sebagai upaya meningkatkan minat belajar matematika siswa
3. Bagi siswa, bermanfaat sebagai pengalaman belajar yang baru dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa dengan model pembelajaran PBL berbantuan media Komik
4. Bagi sekolah, bermanfaat sebagai referensi kepada pihak sekolah untuk memperbaiki dan mengambil keputusan dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan mutu pendidikan di sekolah tersebut khususnya dalam minat belajar matematika
5. Bagi peneliti selanjutnya, bermanfaat untuk menjadikan penelitian ini sebagai sumber bacaan yang menarik peneliti dan pembaca dalam memahami tentang peningkatkan minat belajar matematika siswa.

1.7. Definisi Operasional

1. Minat belajar matematika adalah ketertarikan dan ingin memiliki sesuatu yang sesuai dengan keinginan sendiri yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan rasa senang terhadap suatu pembelajaran matematika
2. Model Pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang melibatkan masalah nyata sebagai konteks bagi siswa untuk memperoleh informasi/pengetahuan serta konsep dari materi pembelajaran
3. Media Komik adalah media pembelajaran yang mengandung unsur teks dan gambar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat membantu peserta didik lebih kreatif, inovatif dan merasa senang dalam proses pembelajaran.