

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mempersiapkan suatu individu untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa yang akan datang. Seperti yang tertulis dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya agar mendapatkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”. Menurut Sumartini (2016:148) matematika berperan penting dalam segala aspek kehidupan terutama dalam aspek pola berpikir oleh karena itu, matematika merupakan salah satu materi yang wajib untuk dipelajari mulai SD hingga SMA. Mengajarkan matematika pada siswa mendukung siswa untuk membiasakan untuk kemampuan berpikir kritis, bernalar tinggi, berhitung, mampu menganalisis dan menerapkan hal tersebut kedalam kehidupan.

Menurut *National Council of Teacher Mathematics* (2000: 7) tujuan pembelajaran matematika diantaranya adalah untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematis, penalaran matematis, kemampuan pemecahan masalah matematis, koneksi matematika, dan representasi matematika siswa berdasarkan tujuan pembelajaran matematika tersebut maka guru dituntut agar merancang suatu pembelajaran yang menarik dan interaktif, memanfaatkan media dan sumber pembelajaran yang dikembangkan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Menurut Baharuddin (2014:91) Pada umumnya pelajaran matematika di sekolah menengah merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh peserta didik karena menekankan pada pemahaman konsep dan pemahaman matematis dari konsep. Kemampuan ini sangat penting dimiliki oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, karena pemahaman konsep yang

dimiliki dapat dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan konsep tersebut. Dalam memahami konsep, siswa tidak hanya dituntut untuk mengenal konsep secara dasar, tetapi juga mampu mengaitkan satu konsep dengan konsep lainnya Meilawati (2020:159) .

Matematika menjadi hal yang menakutkan bagi peserta didik dan kurang diminati, hal ini berdampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan persamaan matematika dalam mengerjakan soal menjadi berkurang . Menurut Smith (2010:11), alasan siswa memiliki anggapan negatif dalam matematika adalah bagaimana mereka diharuskan untuk menempatkan berbagai macam usaha untuk dapat mengerti matematika dikarenakan sulitnya memahami materi, bagi siswa proses ini sangat sulit dan menimbulkan kecemasan tersendiri seperti mendeskripsikan hal tersebut sebagai hal yang menakutkan. Sehingga guru perlu usaha lebih dalam membangkitkan minat belajar anak muridnya. Melakukan suatu aktivitas tertentu memerlukan sebuah perasaan yang dapat menciptakan niat untuk menjalaninya. Purwanto (2018) mengemukakan bahawa ada hubungan minat yang dimiliki oleh seseorang dengan hasil belajar .Jika siswa kurang tertarik pada mata pelajaran yang akan dipelajari, maka peserta didik akan kurang maksimal dalam belajar atau menerima pelajaran, minat belajar sangat penting dikarenakan memiliki pengaruh langsung terhadap hasil belajar siswa, ketika siswa memiliki minat yang tinggi maka siswa akan lebih antusias dalam belajar, menurut Slameto (2010:180) indikator dari minat adalah 1) perasaan senang menurut Kartika, Husni, dan Millah (2019:119), ketika seseorang melakukan atau mempelajari sesuatu dengan perasaan senang, hal tersebut akan menimbulkan rasa puas setelah kegiatan tersebut selesai. Perasaan senang itu juga dapat menjadi pendorong bagi seseorang untuk terus belajar atau berusaha hingga mencapai keberhasilan yang memberikan kepuasan tersendiri.

2)Perhatian, perhatian adalah pemusatan aktivitas mental seseorang pada suatu pengamatan atau pemahaman tertentu dengan mengabaikan hal-hal lain di sekitarnya. Ketika seseorang memiliki minat terhadap suatu objek, secara alami ia akan memusatkan perhatiannya pada objek tersebut begitu juga dengan kegiatan pembelajaran penting bagi pendidik untuk mendapatkan perhatian siswa., 3) Rasa keterkaitan Sardiman (Kawet, 2017:227) menyatakan bahwa minat mempunyai aspek-aspek ketertarikan terhadap suatu objek tertentu, respon terhadap suatu objek,

keinginan terhadap sesuatu hal. sehingga sangat penting bagi siswa untuk memiliki ketertarikan akan materi yang sedang dipelajari, dan 4) Keterlibatan, Menurut Djamrah (dalam Inggriyani, 2017:29), salah satu unsur penting dalam minat belajar adalah keterlibatan. Keterlibatan mahasiswa terhadap suatu objek dapat menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan untuk mengikuti serta melaksanakan kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Jika siswa memenuhi ke empat indikator tersebut maka akan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang rendah sering kali mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan belajar karena kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran yang dilakukan, Menurut Kairuddin (2024:586) Pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran dapat menjadi cara yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep peluang dengan lebih mendalam. Di masa digital sekarang ini, integrasi teknologi dalam proses pendidikan semakin memiliki peran penting. Penggunaan multimedia pembelajaran yang interaktif dapat mendorong keterlibatan siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Oleh karenanya berdasarkan hal tersebut diperlukan peranan penting untuk seorang guru menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran matematika untuk membantunya memahami materi pembelajaran yang sedang dihadapinya. Permasalahan terkait minat belajar matematika ini terjadi kepada hampir sebagian besar siswa di Indonesia terutama pada SMAN 2 Percut Sei Tuan. Berdasarkan observasi ditemukan bahwa siswa memiliki minat yang rendah dalam pembelajaran matematika selain itu pembelajaran di kelas berfokus terhadap guru dan kurangnya penggunaan media pembelajaran seperti lembar kerja siswa yang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi. Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar matematika siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika di sekolah. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal yang dilakukan di SMA Negeri 2 Medan menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa, dari data tersebut diperoleh bahwa hasil tes diagnostik awal yang diberikan kepada siswa kelas X belum memenuhi harapan. Siswa masing – masing diberikan 3 soal yang sesuai dengan indikator hasil belajar kognitif siswa, dan sebagian besar siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikan persoalan tersebut. Berikut data hasil observasi yang dilakukan

bulan Mei 2024.

Tabel 1. 1. Analisis Jawaban Tes Kemampuan Awal Siswa

No	Bentuk jawaban siswa	Analisis Kesalahan
1.	JAWABAN 1). Panjang Persegi Panjang = 3cm lebar nya Persegi Panjang = 2cm Maka $3 = 2y \dots (1)$ $(y+2)(x-3) = 30 \dots (2)$ dari (1) dan (2) diperoleh $(y+2)(x-3) = 30$ karena $3 = 2y$ maka $= (y+2)(2y-3) = 30$	• Dari jawaban siswa pada soal no 1 siswa belum dapat menunjukkan dan mengingat bagaimana memfaktorkan suatu persamaan kuadrat. • Berdasarkan jawaban tersebut juga dapat dilihat bahwa siswa tidak memahami jalan cerita soal dan tidak dapat menerapkan rumus dasar persegi panjang dalam menyelesaikan persoalan tersebut. • Siswa kurang antusias dan tertarik mengerjakan soal yang diberikan
2.	2) $x^2 + ax + b = 0$ $x^2 + ax + b = 0$ $x_1 + x_2 = c + d = \frac{a}{p} = \dots$ $x_1 x_2 = cd = \frac{b}{p} = \dots$ $x_1 x_2 = 32d$ $x = 3$ $1 = 2$ $2 = d$ $2 \times 3 = 6d + \frac{2r}{p} = 6d$	• Berdasarkan jawaban siswa pada soal no.2 siswa sudah dapat menghubungkan dan mengolah menjadi bentuk sederhana mengenai persoalan yang diberikan. • Berdasarkan jawaban tersebut siswa belum mampu menyimpulkan hasil dari permasalahan tersebut apakah pernyataan dalam soal yang diberikan benar atau tidak, siswa juga. • Disaat mengerjakan siswa tidak memperhatikan dan tidak tertarik akan soal tersebut
3.	3. $p+q=1$ $p^2+q^2 = C p+q \mid 2 - 2pq = -1$ $p^3+q^3 = C p+q \mid 3 - 3pq = C p+q \mid -1 - 3 \cdot 1 = -2$ $p^4+q^4 = C p^2+q^2 \mid - 2p^2q^2 = 1 - 2 \cdot 1 = -1$ $p^5+q^5 = C p^2+q^2 \mid C p^3+q^3 - p^2q^2 - C p+q = 2 - 1 = 1$ $p^6+q^6 = C p^4+q^4 \mid - 2p^4q^2 = -1$	• Berdasarkan jawaban tersebut siswa belum dapat menyimpulkan dan menjelaskan hasil yang sesuai dengan hasil yang diinginkan soal. • Siswa juga belum dapat menjelaskan dan menafsirkan cara ataupun alur penyelesaian permasalahan pada soal sebelum memberikan jawaban

No	Bentuk jawaban siswa	Analisis Kesalahan
		Siswa cenderung tergesa- gesa mengumpulkan jawaban, walaupun jawaban belum selesai

Berdasarkan temuan di atas, berikut ini disajikan rekapitulasi perkategori hasil analisis kemampuan matematika siswa di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

Tabel 1. 2. Hasil Tes Kemampuan Awal Siswa

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Kategori
1.	$81 \leq x \leq 100$	0	0	Sangat Tinggi
2.	$66 \leq x \leq 80$	1	3,125%	Tinggi
3.	$56 \leq x \leq 65$	1	3,125%	Sedang
4.	$41 \leq x \leq 55$	8	25%	Rendah
5.	$0 \leq x \leq 40$	22	68,75%	Sangat Rendah
	Jumlah	30	100%	

Berdasarkan observasi tersebut dari 32 murid yang mengikuti tes diagnostik awal sebanyak 68,75% memiliki kategori sangat rendah dan 25% berkategori rendah, 3,125% berkategori sedang dan 3,125% berkategori tinggi, dari nilai yang diperoleh tersebut terlihat bahwa sebagian besar siswa masih memiliki hasil belajar yang masih sangat rendah. Berdasarkan wawancara dengan pertanyaan yaitu untuk indikator minat yaitu rasa senang “Bagaimana perasaan kamu saat belajar matematika?” salah satu siswa menjawab bahwa “jujur agak susah karna rumus harus dihapal”, untuk indikator ketertarikan dengan pertanyaan “kamu tertarik tidak untuk belajar barisan dan deret” siswa menjawab “tidak terlalu tertarik karna tidak mengerti dan gak tau kegunaannya apa”, ketika ditanya apakah aktif di kelas ketika pelajaran matematika siswa cenderung tidak terlibat atau memperhatikan di dalam kelas dan sebisa mungkin tidak ingin maju jika ditunjuk untuk mengerjakan di depan kelas seperti jawaban salah satu siswa yaitu “biasanya saya hanya mencatat dan tidak bertanya walaupun tidak tahu”, sketika ditanya apakah siswa fokus ketika belajar matematika siswa menjawab bahwa dirinya hanya “fokus di awal saja, namun lama kelamaan bingung dan kurang mengerti” .

Dalam mempelajari materi peserta didik juga masih kesulitan dalam memodelkan persamaan matematika, akan lebih baik jika siswa menggunakan media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran matematika di kelas dengan ilustrasi yang menarik sehingga dapat memudahkan mereka untuk memahami materi yang sedang dipelajari, selain itu pada kelas tersebut terlalu berfokus terhadap buku paket dan tidak digunakannya lembar kerja yang dapat siswa gunakan untuk melatih kemampuannya, sebagian besar siswa memiliki smartphone yang terkadang digunakan untuk keperluan sekolah seperti menggunakan aplikasi seperti *Whatsapp* dan *Google*, tentunya penggunaan Smartphone saat pembelajaran diawasi dengan ketat oleh guru dan terbatas pada situasi tertentu dengan seizin guru yang mengajar pada kelas tersebut.

Pada SMA Negeri 2 percut Sei tuan keterbatasan media yang digunakan dapat menimbulkan rasa tidak tertarik dan cepat bosan dalam pembelajaran bagi siswa akibatnya siswa tidak aktif dalam pembelajaran serta tidak menyimak saat pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran belum ada menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan bersama oleh peserta didik hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa karena siswa tidak menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Guna mengatasi hal tersebut, Salah satu hal yang harus dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran terbaru dengan melibatkan teknologi terbaru yang menarik minat siswa untuk mempelajari materi dengan baik, dengan meningkatkan kualitas pembelajaran maka siswa akan lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran dan meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa baik di kelas maupun di luar kelas.

Salah satu alternatif yang biasa digunakan untuk dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa antara lain adalah menggunakan media pembelajaran, menurut Suryani dkk (2018:5) media pembelajaran memiliki peranan penting untuk merangsang kemauan belajar siswa dengan memfasilitasi siswa menggunakan suatu objek nyata atau menggunakan duplikasi dari objek yang sebenarnya hingga konsep pemahaman siswa yang sebelumnya abstrak dapat menjadi lebih konkrit. Lembar kerja peserta didik dapat dikembangkan sesuai kebutuhan peserta didik dan juga tentunya dapat dikembangkan dengan lebih kreatif untuk menumbuhkan minat siswa terkait pembelajaran yang sedang berlangsung, seperti memiliki tampilan yang

menarik dan unik, sekaligus dapat menarik perhatian siswa terkait materi yang ada. Menurut Ananda (2021:196) disebutkan bahwa pemilihan lembar kerja peserta didik yang baik memiliki manfaat antara lain memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih mandiri dalam kegiatan pembelajaran yang tentunya dapat mempermudah guru untuk mengarahkan siswa dalam proses belajar mengajar dan selain itu mempercepat proses pencapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan Boneff (1998:19) dalam bukunya *Komik Indonesia*, komik pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 1931, dalam surat kabar *Sin Po* merupakan penerbit surat kabar dari china yang menggunakan bahasa melayu untuk komik pada surat kabarnya. Berkembangnya Komik dari tahun ke tahun membuat komik tidak hanya dapat dilihat di media cetak maupun surat kabar saja, namun pada media digital seperti yang populer sekarang adalah *Webtoon* dan *Webcomic*, yang sangat digemari dari berbagai golongan baik anak-anak maupun dewasa. Menurut Ramadhan (2020:3) dalam jurnal *Kajian Industri Komik Daring Indonesia*. Bahwa komik mengalami pergeseran dari komik cetak menjadi komik digital, hal itu disebabkan oleh munculnya penggunaan *platform* yang bermanfaat bagi para pembaca untuk mengakses media hiburan tersebut kapan saja dan dimana saja. Hal tersebut didukung oleh munculnya berbagai *platform* penerbit komik digital seperti, *Line Webtoon* dan *Ciayo Comics* di tahun 2014.

LKPD berbasis komik digital dapat membantu siswa untuk menumbuhkan minat dan pemahamannya pada pelajaran matematika, dengan memadukan media visual yang menarik dan menambahkan aspek matematika di dalamnya dapat membantu siswa untuk menyimak dan memahami materi dengan baik, ditambah lagi dengan adanya persoalan yang dapat diselesaikan dapat membuat siswa merasa tertantang dan lebih tertarik pada materi tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Suhartati dkk (2021:52) penggunaan LKPD berbentuk Komik sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam pembelajaran, media komik ini juga sangat berguna untuk menarik perhatian dan hati siswa dikarenakan komik pada dasarnya mengandung dialog dari setiap tokoh yang dapat dinikmati jika disajikan secara menarik dapat menjadi media yang berguna sekaligus penghibur bagi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Suhartati mendapat respon positif dari siswa dan murid terhadap pembelajaran matematika menggunakan LKPD berbentuk komik pada materi operasi matriks.

Berdasarkan uraian diatas, beberapa pendapat yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan LKPD Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan “**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dibuat identifikasi masalahnya, yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kurang berminat dan cepat merasa bosan terhadap pembelajaran yang menggunakan media yang sudah umum digunakan.
2. Pembelajaran di dalam kelas masih berfokus terhadap pendidik sehingga belum optimal dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
3. Belum optimalnya penggunaan lembar kerja peserta didik di dalam kegiatan pembelajaran kelas yang berfokus untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka terdapat batasan masalah agar masalah yang diteliti dapat jelas dan terarah sehingga peneliti dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Berdasarkan hal tersebut, maka batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu:

1. LKPD yang digunakan belum meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.
2. Pengembangan LKPD matematika berbasis komik digital.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tingkat kevalidan LKPD berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Percut Sei Tuan?

2. Bagaimana tingkat kepraktisan LKPD berbasis komik digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Percut Sei Tuan?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan LKPD berbasis komik digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Percut Sei Tuan ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana tingkat kevalidan LKPD berbasis komik digital untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Percut Sei Tuan.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan LKPD berbasis komik digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Percut Sei Tuan.
3. Mengetahui bagaimana tingkat keefektifan penggunaan LKPD berbasis komik digital dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas X SMAN 2 Percut Sei Tuan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapatkan dalam penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih bagi pembelajaran matematika, khususnya dalam hal peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan LKPD berbasis komik digital.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

LKPD yang dikembangkan diharapkan bermanfaat bagi siswa sebagai sarana pendukung pembelajaran matematika sehingga dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar. Selain itu, membantu siswa memahami materi yang dipelajari dan menerapkannya dalam permasalahan kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru

LKPD yang dikembangkan diharapkan bermanfaat bagi siswa sebagai perangkat pembelajaran dalam membantu proses belajar matematika. Selain itu juga sebagai masukan dan inovasi bagi guru agar menggunakan perangkat pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi sekolah dalam hal meningkatkan kualitas perangkat pembelajaran yang digunakan guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti sebagai sarana penerapan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan serta inovasi baru dalam pembelajaran matematika terhadap perangkat pembelajaran yang efektif guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil pengembangan LKPD ini diharapkan mampu memperkaya pengalaman dan meningkatkan kemampuan peneliti dalam bidang penelitian.

