

## **BAB 1 PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Melaksanakan pembelajaran tidak semudah yang dibayangkan, karena dalam prosesnya, pendidik memiliki tanggung jawab dan tantangan. Guru bertanggung jawab atas ketersediaan materi ajar sehingga diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar dengan alasan karakteristik siswa; tuntutan kurikulum.; dan tuntutan pem

ecahan masalah belajar (Depdiknas, 2008) yang pada akhirnya dapat membantu terciptanya proses pembelajaran yang telah ditetapkan (Depdiknas, 2008; Prastowo, 2011; Kurniawati, 2012). Sehingga, bagi pendidik mengembangkan bahan ajar sudah menjadi kewajiban.

Selain hal tersebut, penting bagi guru untuk membuat siswa merasa senang serta dapat berpartisipasi aktif dalam pelajaran (Eker dan Karadeniz, 2014:1). Hal ini juga sejalan dengan proses pembelajaran yang terdapat dalam Permendikbud no 22 tahun 2016. Lebih khusus lagi, Sani dan Maruf menyatakan bahwa guru matematika memiliki tanggung jawab mengembangkan dan memotivasi siswa untuk belajar terkait dengan prestasi pembelajaran (Oundo, 2013: 2).

Disisi lain, ada beberapa tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika diantaranya, bagaimana membuat proses pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar (Saritas dan Akdemir dalam Septy, 2015: 1), membuat siswa tertarik untuk belajar, melibatkan siswa dalam aktivitas belajar, dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran agar mereka tidak menganggap bahwa mereka tidak bisa belajar matematika (Sullivan, 2011: 40- 41). Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan kreativitas

pendidik guna memenuhi tanggung jawab dan tantangan yang ada. Salah satu cara untuk memenuhinya adalah mengembangkan bahan ajar yang mampu membuat siswa senang, memotivasi, serta dapat berpartisipasi aktif dalam pelajaran.

Keadaan *real* selama ini dibandingkan dengan mengembangkan bahan ajar, sebagian besar guru masih memanfaatkan buku-buku yang dikembangkan orang lain seperti buku dari internet dan penerbit sebagai sumber belajar, padahal Zulkardi mengatakan buku paket yang diwajibkan di sekolah dirasakan sulit bagi murid dan guru matematika. Kesulitan itu dikarenakan buku teks ditulis oleh pakar matematika dan kurangnya melibatkan guru sekolah (Lismareni, 2015: 2).

Sementara itu, dalam prosesnya salah satu materi yang membutuhkan perhatian adalah peluang. Karena, umumnya pada materi ini siswa sulit untuk menyelesaikan soal dengan faktor-faktor penyebab kesulitan antara lain: siswa kurang menguasai konsep materi (Paso, 2015; Jamal, 2014:1), siswa sering salah dalam penggunaan rumus, serta siswa kurang termotivasi dalam belajar (Jamal, 2014,1). Kemudian, berdasarkan informasi dari guru SMP Muhammadiyah 2 Palembang hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IX yaitu 67% siswa berada dibawah KKM sekolah dan 33% dinyatakan tuntas berdasarkan KKM sekolah. Sehingga, terlihat bahawa untuk mencapai tujuan pembelajaran memenuhi kewajiban mengembangkan bahan ajar, menciptakan pembelajaran menyenangkan, menarik minat siswa untuk belajar, dan membuat siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelajaran guru masih sulit.

Dilain pihak dibandingkan dengan membaca buku-buku pelajaran siswa lebih tertarik membaca buku bergambar seperti komik dan kartun. Hal serupa disampaikan Toh (2009: 2) bahwa siswa lebih menyenangi membaca kartun dan

komik dibandingkan dengan menggunakan waktu mereka untuk belajar. Sehingga Toh (2009: 2) mengatakan bahwa dengan siswa menikmati membaca komik dan kartun, mengapa tidak menggunakannya dalam mengajar matematika. Dari informasi tersebut timbul gagasan untuk menggabungkan antara ketertarikan siswa terhadap kartun dengan bahan ajar.

Dengan pertimbangan bahwa salah satu alat visual yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran dan memungkinkan mereka untuk belajar bermakna dengan menciptakan diskusi lingkungan hidup adalah penggunaan kartun (Segul, 2009: 2; Eker dan Karadeniz, 2014: 1). Selain itu, Kartun memiliki peran penting untuk memotivasi siswa, mencapai tujuan pembelajaran, menciptakan pelajaran menyenangkan melalui bahasa humor, dan membuat siswa lebih berpartisipasi dalam kelas tanpa merasa bosan (Eker dan Karadeniz, 2014: 2). Sehingga tepat jika ada kombinasi kartun dan bahan ajar. Kartun yang disenangi oleh siswa dan bahan ajar yang kaya pengetahuan.

Berikut hasil penelitian Segul (2009) dengan judul penelitian "*Effects of Concept Cartoons on Mathematics Self- Efficacy of 7th Grade Students*" antara lain kartun memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi siswa tentang matematika. Selain itu, ditemukan bahwa banyak siswa menyukai kartun, minat mereka untuk belajar meningkat, dan mereka yakin bisa belajar matematika. kemudian hasil penelitian oleh Lail (2015) dengan judul penelitian "Pengembangan buku kartun matematika berbasis kontekstual untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman konsep materi aritmetika sosial" adalah buku kartun matematika yang valid, praktis, dan telah berhasil memfasilitasi pemahaman konsep siswa pada materi aritmetika sosial. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan

bahwa penggunaan kartun memberi pengaruh yang positif dalam pembelajaran matematika.

Sebagai solusi agar pendidik dapat memenuhi kewajiban dan tantangan yang ada, maka dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian pengembangan yaitu kombinasi antara bahan ajar dan kartun dengan judul **Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kartun Matematika untuk Siswa SMP**.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini antara lain:

- a. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis kartun matematika untuk siswa SMP yang memenuhi kriteria valid?
- b. Bagaimana pengembangan bahan ajar berbasis kartun matematika untuk siswa SMP yang memenuhi kriteria praktis?
- c. Bagaimana efek potensial bahan ajar berbasis kartun matematika yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa SMP ?

## **C. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini antara lain :

- a. Menghasilkan bahan ajar berbasis kartun matematika untuk siswa SMP yang memenuhi kriteria valid.
- b. Menghasilkan bahan ajar berbasis kartun matematika untuk siswa SMP yang memenuhi kriteria praktis.

- c. Mengetahui efek potensial bahan ajar berbasis kartun terhadap hasil belajar siswa SMP.

#### **D. Manfaat penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Bagi siswa, memberikan kemudahan untuk memahami materi pelajaran.
- b. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan ajar dan alternatif untuk membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar;
- c. Bagi Sekolah, sebagai bahan masukan dan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar tercapai tujuan yang diharapkan;
- d. Bagi peneliti lain, sebagai acuan dalam pengembangan produk yang lebih baik.