

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Pasal 3 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Rachmawati, 2013). Dalam mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional tidak terlepas dari suatu pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Undang-undang guru Nomor 14 Tahun 2005 pasal 8 menyebutkan bahwa “guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikasi pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi guru sebagaimana yang dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kepribadian, sosial, dan profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Guru mempunyai tanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran siswa di kelas sehingga terciptanya proses pembelajaran yang berkualitas. Salah satu cara yang ditempuh untuk menciptakan keberhasilan pembelajaran adalah dengan mengadakan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran diperlukan suatu bahan ajar yang inovatif yang bisa berwujud cetak, audio, audio-visual, dan interaktif sesuai dengan pertumbuhan

dan perkembangan siswa serta perkembangan teknologi informasi. Dalam menciptakan pembelajaran yang baik terdapat beberapa permasalahan, seperti yang disebutkan oleh Darsono (2000: 40) beberapa jenis masalah belajar yaitu (1) kemampuan belajar yang belum memadai, (2) sikap belajar yang kurang, (3) bakat dan minat tidak ada kecocokan, (4) kondisi fisik yang tidak mendukung, (5) sarana belajar belum terpenuhi, dan (6) lingkungan belajar yang buruk. Masalah dalam pembelajaran ini tidak terlepas dari mata pelajaran yang sulit. Pembelajaran matematika selama ini sebagaimana yang digambarkan oleh Griffith dan Clyne (1994: 17) cenderung dikembangkan melalui pola teori-contoh-latihan, pola seperti ini akan menyajikan suatu pandangan yang sempit tentang matematika. Sehingga diperlukan suatu media yang dapat membantu siswa dalam belajar matematika.

Namun proses pembelajaran tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs) banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran dalam penyampaian materi di kelas. (Januszewski dan Molenda, 2008: 213). Hal tersebut sesuai dengan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Januari 2018 di MTs Negeri Mranggen didapatkan permasalahan bahwa pelajaran matematika dihindari oleh siswa karena matematika sulit dan cenderung diajarkan dengan monoton, sehingga minat belajar siswa menjadi berkurang. Salah satu materi yang mempunyai nilai rata-rata rendah adalah materi Pola Bilangan yang terdapat di kelas VIII. Hal ini memprihatinkan, pelajaran matematika yang seharusnya menjadi pelajaran yang menyenangkan justru menjadi pelajaran yang ditakuti dan membosankan. Sehingga guru perlu mengubah metode pembelajaran dari pelajaran yang

monoton dan kaku menjadi pelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara dalam mengubah metode pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru sewaktu proses pembelajaran di kelas. Sehingga penggunaan media akan membantu siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran secara maksimal. Kurangnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan prestasi belajar siswa tidak maksimal dibuktikan dengan hasil yang dicapai dalam Ujian Akhir Sekolah (UAS) rata-rata nilai Matematika tahun 2018 kelas VIII B adalah 76,28 dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 78.

Meskipun secara sistematis pendidikan sekolah sudah dijalankan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang matang, pendidikan sekolah belum sepenuhnya menghasilkan insan-insan terdidik dan beretika dalam pergaulannya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Diantara masalah-masalah yang belum terselesaikan dan bahkan angkanya cenderung meningkat adalah kurangnya sikap siswa dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan sikap siswa yang tidak disiplin dalam waktu, kurangnya rasa hormat terhadap guru, penggunaan uang iuran sekolah yang salah, perkelahian antar siswa, dan sebagainya.

Permasalahan-permasalahan tersebut disebabkan oleh karena pelaksanaan pendidikan di sekolah yang tidak sejalan dengan fungsinya yang menitikberatkan pada pendidikan berkarakter. UU No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan

untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pengembangan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran yang berupaya untuk mendukung potensi siswa yang secara alami banyak menggunakan indera penglihatan yaitu mata atau visual. Selain penekanan visual, media dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan, sehingga mata pelajaran yang dipelajari akan lebih mudah terekam pada memori siswa, salah satunya adalah dalam bentuk media komik. Peneliti memilih komik sebagai media dalam menyampaikan materi Pola Bilangan karena membaca komik merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi siswa yang mempunyai kognisi pada tahap *Formal Operation* yaitu siswa mencapai puncak perkembangan, mampu memprediksi, berfikir tentang situasi hipotesis, mengapresiasi struktur bahasa dan dialog. Sehingga para siswa akan lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan dan siswa mampu berfikir logis atas materi pembelajaran yang diajarkan tersebut. Hal ini sesuai dengan Supriyanta (2015) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan komik dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis siswa. Namun hal tersebut jika tidak dibarengi dengan pendidikan karakter maka siswa akan mencapai perkembangan yang salah dan ini menjadi PR untuk sistem pendidikan dalam menanamkan pendidikan karakter ke siswa.

Penelitian yang relevan tentang pengembangan Edu-komik adalah Yesica Ayu Rachmawati (2013) dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan bahan ajar

matematika berbasis karakter kelas II semester 1 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri II Malang” tertulis bahwa 80% siswa menyukai bahan ajar matematika berbasis karakter, 93% siswa mengatakan bahwa buku ajar matematika ini memudahkan siswa mempelajari, serta 97% siswa mengatakan bahwa karakter-karakter yang dimunculkan pada buku ajar dapat membuat perilaku siswa menjadi lebih baik. Penelitian lain dari Beliana Dian Arulan (2013) dengan skripsi yang berjudul “Media komik matematika dalam meningkatkan pemahaman materi perkalian pada siswa kelas 3 MI Nurul Huda Malang” tertulis bahwa hasil penelitian diketahui bahwa validasi para ahli menyatakan komik sangat baik dengan presentase 92% pada uji desain, 86% pada uji materi, 91% pada uji pembelajaran, dan respon siswa sangat baik sebesar 88,25% dan komik ini meningkatkan pemahaman materi perkalian siswa kelas 3 MI Nurul Huda Malang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik berbasis pendidikan berkarakter dapat meningkatkan berfikir logis siswa. Penggunaan media edu komik berbasis pendidikan berkarakter diharapkan siswa dapat meningkatkan minat dan sikap dan dapat meningkatkan berfikir logis khususnya pada materi pola bilangan.

Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Edu-Komik Pembelajaran Berbasis Pendidikan Berkarakter Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pola Bilangan pada kelas VIII MTs Negeri 1 Mranggen”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut adapun identifikasi masalah dalam penelitian, yaitu :

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika;
2. Rendahnya nilai karakter siswa MTs;
3. Siswa tidak dapat memecahkan masalah secara tepat dalam pembelajaran matematika.

### **1.3 Perumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah disebutkan, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Apakah pengembangan edu-komik pembelajaran berbasis pendidikan berkarakter pada mata pelajaran Matematika materi Pola Bilangan pada kelas VIII MTs Negeri 1 Mranggen valid?
2. Apakah pengembangan edu-komik pembelajaran berbasis pendidikan berkarakter pada mata pelajaran Matematika materi Pola Bilangan pada kelas VIII MTs Negeri 1 Mranggen efektif untuk pembelajaran?
3. Bagaimana respon siswa kelas VIII MTs Negeri 1 Mranggen terhadap media komik matematika berbasis pendidikan berkarakter dalam meningkatkan pemahaman materi Pola Bilangan?

### **1.4 Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian, antara lain :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan pengembangan edu-komik pembelajaran berbasis pendidikan berkarakter pada mata pelajaran Matematika materi Pola Bilangan pada kelas VIII MTs Negeri 1 Mranggen;
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan edu-komik pembelajaran berbasis pendidikan berkarakter pada mata pelajaran Matematika materi Pola Bilangan pada kelas VIII MTs Negeri 1 Mranggen;

3. Untuk mengetahui respon kelas VIII terhadap media komik matematika jika digunakan dalam pembelajaran materi Pola Bilangan.

### **1.5 Manfaat Penelitian dan Pengembangan**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan :

1. Bagi peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, dan memperluas cakrawala dibidang pembelajaran. Peneliti dapat menerapkan hasil studinya dalam wujud penelitian.

2. Bagi guru

Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran untuk materi Pola Bilangan sehingga diharapkan mempermudah guru dalam mengajarkan materi tersebut, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif.

3. Bagi siswa

- a. Mempermudah dalam belajar matematika;
- b. Menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik sehingga tidak bosan dan penyerapan materi lebih baik;
- c. Melalui media komik dapat meningkatkan karakter siswa karena konten komik mengandung nilai pembelajaran pendidikan berkarakter.

4. Bagi sekolah

- a. Memberikan masukan dalam upaya meningkatkan mutu sekolah;
- b. Membantu mengembangkan pendidikan dalam hal pembelajaran.