

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam matematika itu sendiri. Penguasaan materi matematika oleh siswa menjadi suatu keharusan yang tidak bisa ditawar lagi di dalam penataan nalar dan pengambilan keputusan dalam era persaingan yang kompetitif pada saat ini. Matematika bukanlah ilmu yang hanya untuk keperluan dirinya sendiri, tetapi ilmu yang bermanfaat untuk sebagian besar ilmu-ilmu lain. Dengan makna lain dapat dikatakan bahwa matematika mempunyai peranan yang sangat esensial untuk ilmu lain, terutama dalam ilmu sains dan teknologi (Siagian, 2016).

Matematika sebagai ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern saat ini. Karena matematika menjadi sarana dalam pemecahan masalah kehidupan. Pentingnya matematika dalam pembelajaran mulai dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi yang berfungsi mengembangkan daya nalar kemampuan berpikir. Konsep-konsep dalam matematika yang abstrak tersusun berjenjang dan berurutan masih diperlukan pembuktian-pembuktian khusus, sehingga dalam mempelajari matematika konsep sebelumnya harus dikuasai karena merupakan prasyarat untuk melanjutkan konsep berikutnya (Suandito, 2017).

Materi matematika harus dikuasai siswa, salah satunya adalah materi aritmatika sosial. Karena aritmatika sosial merupakan salah satu materi matematika kelas VII yang didalamnya berisi tentang harga penjualan, harga pembelian, untung, rugi, bruto, diskon, pajak, netto, dan tara yang nantinya akan berguna untuk kehidupan sehari-hari tentang perdagangan. Namun pada kenyataannya, sering kali siswa merasa susah memecahkan masalah tersebut sehingga membuat siswa menjadi malas dan tidak bersemangat untuk belajar (Dila & Zanthly, 2020).

Dalam membantu siswa untuk dapat belajar matematika dengan baik tidaklah mudah, sebab matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sulit. Seperti yang dikemukakan oleh Daryanto (2013), matematika hingga saat ini belum menjadi pelajaran yang difavoritkan. Rasa takut terhadap pelajaran matematika (fobia matematika) seringkali menghinggapi perasaan para siswa dari tingkat SD sampai dengan SMA bahkan hingga perguruan tinggi. Hal seperti ini merupakan salah satu tantangan bagi guru untuk menggunakan berbagai metode yang dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat membantu siswa supaya menjadi senang dengan matematika. Sebelum guru menggunakan berbagai metode yang sesuai untuk membantu siswa dalam belajar, guru harus mengetahui dahulu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar.

Menurut Ruseffendi (1980), ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, yaitu dari faktor internal (dalam diri siswa) diantaranya: kecerdasan siswa, kesiapan siswa dalam belajar, minat siswa, dan bakat siswa. Dan faktor eksternal (dari luar) diantaranya: kemampuan

(kompetensi) yang dimiliki seorang pengajar, cara belajar yang harus diikuti siswa (materi yang harus dipelajari sendiri atau disampaikan oleh guru), media belajar, situasi pembelajaran, dan kondisi lingkungan.

Berdasarkan faktor-faktor yang disebutkan di atas dapat diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara di SMP LKIA Pontianak. Dari hasil observasi pembelajaran matematika yang berlangsung di kelas VII selama PLP II di SMP LKIA Pontianak pada September 2021, didapati bahwa pada saat guru mengajar, siswa kurang aktif ketika pelajaran matematika, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru saja, sikap siswa yang terkesan malas-malasan dalam menerima pelajaran matematika, siswa berbicara dengan temannya ketika pelajaran matematika berlangsung, siswa malu untuk bertanya kepada guru jika mengalami kesulitan, serta tidak terlihat adanya diskusi sehingga tidak ada kerja sama ketika pembelajaran matematika berlangsung yang dikarenakan pembelajaran matematika masih menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil dari wawancara pada 5 November 2022, Ibu Sumiati sebagai guru mata pelajaran Matematika di SMP LKIA Pontianak mengatakan bahwa 12 dari 20 siswa kelas 7, 12 dari 19 siswa kelas 8, dan 13 dari 27 siswa kelas 9 masih memiliki minat yang kurang dalam mata pelajaran matematika. Hal ini dapat diketahui karena siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan tidak menarik untuk dipelajari. Mereka juga enggan untuk berusaha mempelajari lagi materi yang belum dipahami dan cenderung untuk mengandalkan temannya dalam mengerjakan tugas. Selain itu, ketika guru sedang menjelaskan materi, mereka lebih memilih mengobrol atau sibuk dengan hal lainnya.

Di sisi lain saat peneliti bertanya dengan beberapa siswa SMP LKIA Pontianak pada 28 April 2022, 9 dari 14 siswa mengatakan bahwa mereka lebih suka buku yang memiliki banyak gambar dan warna daripada buku yang menampilkan tulisan saja, contohnya seperti komik. Karena bagi mereka membaca komik itu lebih asik dan menyenangkan daripada membaca buku pelajaran atau mempelajari pelajaran sekolah apalagi pelajaran matematika yang menurut mereka membuat pusing kepala.

Sutrisno (2018) juga mengatakan bahwa komik dalam bentuk elektronik (*e-comic*) memiliki keunggulan diantaranya, yaitu dengan menggunakan *e-comic* bisa meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, dapat menciptakan kesan yang menyenangkan, dan penjelasan materi dengan menggunakan *e-comic* lebih menarik karena didukung dengan gambar cerita dan ilustrasi yang membuat siswa lebih mudah memahami pokok bahasan. Berdasarkan informasi yang ditemui, peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian analisis isi (*content analysis*) dari *e-comic* dengan materi aritmatika sosial dan analisis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui, mendeskripsikan, dan mendapat gambaran dari *e-comic* sebagai media pembelajaran terhadap minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis *E-Comic* Materi Aritmatika Sosial Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa SMP”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi aritmatika sosial di SMP LKIA Pontianak?
2. Bagaimana hasil analisis *e-comic* materi aritmatika sosial ditinjau dari minat belajar siswa SMP LKIA Pontianak?
3. Berapa besar hubungan antara *e-comic* materi aritmatika sosial dengan minat belajar siswa di SMP LKIA Pontianak?
4. Bagaimana pengaruh *e-comic* materi aritmatika sosial terhadap minat belajar siswa di SMP LKIA Pontianak?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi aritmatika sosial di SMP LKIA Pontianak.
2. Mengetahui dan mendeskripsikan *e-comic* materi aritmatika sosial ditinjau dari minat belajar siswa di SMP LKIA Pontianak.
3. Mengetahui besarnya hubungan antara *e-comic* materi aritmatika sosial dengan minat belajar siswa di SMP LKIA Pontianak.
4. Mengetahui pengaruh *e-comic* materi aritmatika sosial terhadap minat belajar siswa di SMP LKIA Pontianak.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya dan dapat dijadikan dasar acuan dalam melakukan penelitian yang sejenis.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung bagi peneliti, sehingga ketika menjadi seorang guru bisa memilih media maupun metode yang digunakan dalam pembelajaran dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.
- b. Bagi Guru, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Guru juga dapat memanfaatkan media *e-comic* untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain.
- c. Bagi Siswa, dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan turut aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

## E. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan penjelasan dari istilah :

1. *E-comic* merupakan media cerita bergambar dalam bentuk *web* yang dapat diakses menggunakan *smartphone*.
2. Aritmatika sosial merupakan materi matematika kelas VII SMP yang membahas tentang transaksi ekonomi dalam kehidupan sehari-hari seperti penjualan, pembelian, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini materi aritmatika sosial yang digunakan adalah harga jual, harga beli, keuntungan, kerugian, serta persentase untung dan rugi.
3. *E-Comic* Materi Aritmatika Sosial merupakan media pembelajaran berupa cerita bergambar dalam bentuk *web* yang dapat diakses menggunakan

*smartphone*, berisikan materi matematika kelas VII SMP yang membahas tentang transaksi ekonomi dalam kehidupan sehari-hari seperti penjualan, pembelian, dan lain sebagainya.

4. Minat belajar siswa adalah suatu dorongan atau ketertarikan yang timbul dalam diri siswa untuk lebih mengetahui dan berinteraksi dalam proses pembelajaran, dicirikan dengan tingkat keaktifan atau kemauan siswa dalam menjalani proses belajar mengajar. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada penelitian ini instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar siswa. Indikator minat belajar siswa dalam penelitian ini, yaitu:
  - a) Perasaan senang, tidak ada rasa terpaksa untuk belajar dalam diri siswa.
  - b) Keterlibatan siswa, keikutsertaan siswa dalam pembelajaran.
  - c) Ketertarikan, berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang atau kegiatan.
  - d) Perhatian siswa, konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Jika siswa memperhatikan suatu objek atau kegiatan, berarti siswa tersebut memiliki minat pada objek atau kegiatan itu.
5. Proses analisis isi (*content analysis*) dalam penelitian ini sebagai berikut:
  - a) Siswa diberi *link* untuk mengakses dan membaca *e-comic* materi aritmatika sosial.
  - b) Setelah dibaca, siswa diberi angket respon siswa terhadap *e-comic* (angket tersebut berisikan pernyataan mengenai penyajian materi dan tampilan pada *e-comic*).

- c) Siswa diminta untuk mengisi angket sesuai dengan pengalaman selama membaca *e-comic* materi aritmatika sosial.
- d) Hasil dari angket akan dihitung dari segi materi, tampilan, dan secara keseluruhan *e-comic*, kemudian didapatlah hasil analisis dari *e-comic* materi aritmatika sosial.