

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa di masa sekarang dan masa akan datang sangat ditentukan oleh generasi muda penerus bangsa itu sendiri. Pada dasarnya sistem pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi yang berkualitas pula. Pendidikan merupakan upaya untuk melahirkan masyarakat yang berkebudayaan serta melestarikan keberadaan masyarakat selanjutnya. Maka dari itu, pendidikan akan menuntun kepada peningkatan sumber daya manusia yang berkualitas.¹

Sebagai salah satu negara berkembang, maka menjadi hal yang wajar jika Indonesia memberikan perhatian lebih terhadap stabilitas pendidikan. Dari pola pikir tersebut, terbentuklah fungsi dan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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.²

Menurut undang-undang di atas dapat diartikan bahwa warga negara Indonesia berhak menerima pendidikan demi tercapainya tujuan nasional yaitu

¹ Wita Angraini dan Hudaidah, "Reformasi Pendidikan Menghadapi Tantangan Abad 21," *Journal on Education* 3, no. 3 (April, 2021): 210.

² Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, *Sistem Pendidikan Nasional* (Bandung: Citra Umbara, 2003), 3.

mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal itu tidak terlepas dari adanya proses belajar mengajar.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang baru sebagai perwujudan dari hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.³ Kemampuan manusia untuk belajar merupakan karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk lain. Seperti firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surah At-Tin ayat 4 yang berbunyi:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah menciptakan manusia dalam sebaik-baiknya, dengan karakteristik yang sempurna dengan akal dan pikiran yang membedakan manusia dengan makhluk lain. Manusia memiliki akal yang memiliki peran dalam memberikan petunjuk tentang sesuatu, tentang apa yang bernilai atau tidak bagi manusia itu sendiri. Selain itu, manusia dapat memiliki kreatifitas dan potensi untuk mendapatkan petunjuk tersebut dengan akal. Semua itu diperoleh dengan adanya proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan usaha pendidik untuk mengarahkan dan membimbing proses belajar peserta didik dengan sumber belajarnya. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁴ Maka dari itu, memperbaiki pelaksanaan pembelajaran

³ Festiawan Rifqi, *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran* (Purwokerto: Universitas Jenderal Soedirman, 2020), 6.

⁴Ahdar Djameluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran* (Pare-pare: Kaffah Learning Center, 2019), 13.

merupakan salah satu bentuk perwujudan dari tujuan nasional. Memperbaiki pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai usaha yang mampu mengatasi kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Menurut Mei Luwane Yosri dalam penelitiannya, pembelajaran yang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari dapat mengatasi permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini seperti pada pengertian kontekstual yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan sendiri materi pelajaran, mengaitkannya dengan situasi nyata serta mengaplikasikannya pada kehidupan sehari-hari.⁵ Melalui pembelajaran kontekstual, siswa dapat berkreasi secara aktif dan berpartisipasi dalam upaya menemukan pengetahuan baru yang dapat membuka pengetahuan siswa seluas-luasnya.⁶

Mata pelajaran yang dijadikan alasan bagi kebanyakan peserta didik tentang kesulitan dalam pembelajaran salah satunya adalah matematika. Matematika mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik peranan sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain ataupun matematika itu sendiri.⁷ Matematika berperan penting karena perannya yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Salah satu cabang pembagian ilmu matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari adalah aritmatika.

⁵Mei Luwane Yosri, dkk, "Pengembangan Modul Berbasis Kontekstual Komik pada Materi Aritmetika Sosial," *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, no. 1, (2021): 38.

⁶Putri Chandra Haryanto dan Indiyah Sulisty Arty, "The Application of Contextual Teaching and Learning in Natural Science to Improve Student's HOTS and Self-Efficacy," *Journal of Physics: Conference Series* 1233, no. 1 (2019), 2.

⁷ Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika," *Journal of Mathematics Education and Science* 2, no. 1, (Oktober, 2016): 60.

Aritmatika merupakan cabang tertua dan yang paling mendasar dari ilmu matematika. Aritmatika berasal dari kata *arithnos* dalam bahasa Yunani yang artinya angka. Ruang lingkup kajiannya meliputi operasi-operasi dasar seperti pengurangan, penjumlahan, pembagian dan perkalian. Keempat operasi dasar tersebut paling umum digunakan, terutama untuk keperluan sehari-hari seperti berniaga dan bertransaksi.⁸

Begitu pentingnya aritmatika dalam kehidupan, namun dalam proses pembelajaran nyatanya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan. Hal ini disampaikan oleh salah satu guru matematika di SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Beliau mengungkapkan beberapa peserta didik merasa kesulitan dalam mengerjakan soal matematika terutama yang berkaitan dengan materi aritmatika sosial, yang mana sebagian besar dari permasalahannya berbentuk soal cerita dan dalam penyelesaiannya memerlukan pemecahan masalah berupa menganalisis soal, menentukan apa yang ditanyakan serta menyimpulkan jawaban. Oleh karena itu, pendidik harus memiliki cara untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Sebagai seorang pendidik, tentunya juga harus memiliki banyak cara untuk mengambil alih perhatian peserta didik agar fokus dalam proses belajarnya. Dalam proses belajar mengajar, pendidik harus mampu membuat peserta didik merasa nyaman dan menyenangkan membangun suasana kelas yang menyenangkan dan tidak membosankan.⁹ Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya langkah baru, salah

⁸ Kusaeri, *Historiografi Matematika* (Yogyakarta: Matematika, 2017), 54.

⁹ Leni Layyinah, "Menciptakan Pembelajaran *Fun Learning Based on Scientific Approach* dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik pada Pembelajaran PAI," *Jurnal Tarbawy* 4, no. 1 (Mei, 2017): 2.

satunya dengan memberikan bahan ajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar mandiri dan kreatif.

Bahan ajar yang dianggap tepat untuk diterapkan adalah modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik. Komik merupakan salah satu bentuk media visual yang menyenangkan sekaligus dapat mendidik. Komik dapat membantu siswa memahami dan memberi motivasi guna meningkatkan prestasi belajar sehingga menjadikan pembelajaran yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan.¹⁰

Komik memiliki pengaruh yang besar dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang hal yang bermuatan edukasi. Komik sebagai media edukasi mampu memberikan nilai dalam perjalanan pendidikan manusia menuju kecerdasan, mental, nalar, dan spiritual. Penggunaan gambar pada bahan ajar dinilai mampu untuk menyalurkan informasi yang mudah untuk dipahami walaupun hanya disajikan dengan gambar yang sederhana.¹¹

Komik sebagai media pembelajaran sangat memiliki banyak manfaat, salah satunya untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam setiap materi yang disampaikan. Perasaan senang ketika belajar dengan media cerita bergambar dapat menumbuhkan sikap positif, sehingga kesulitan belajar dalam pemahaman

¹⁰ Ferlita dkk, "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Kelas VII SMP pada Materi Pokok Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungan," *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 2, no.2 (Oktober, 2015): 3.

¹¹ Nick Soedarso, "Komik: Karya Sastra Bergambar," *Humaniora* 6. no. 5 (Oktober, 2015): 503.

materi dapat diatasi.¹² Berdasarkan hal tersebut, komik sangat cocok digunakan untuk peserta didik dalam mengatasi kesulitan dalam pemahaman materi.

Berdasarkan kondisi diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Berbentuk Komik Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2022/2023”**

B. Definisi Operasional

Adapun untuk memperjelas pengertian judul di atas, maka penulis memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan adalah jenis penelitian yang digunakan dengan tujuan menghasilkan suatu produk yang dimulai dengan menganalisis kebutuhannya, lalu mengembangkan produk tersebut, revisi, dan kemudian menyebarkannya.¹³ Adapun pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengembangan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin tahun ajaran 2022/2023.
2. Modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik dalam penelitian ini berupa bahan ajar cetak dengan ukuran A4 yang membahas bab aritmatika sosial di kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin. Modul ini dibuat

¹² Fitriani Rosadi dan Naura Akhlakul Nurul Karimah, “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik,” *Seminar Nasional dan Pendidikan Dasar Kelas Menengah 1*, (Oktober, 2021): 93.

¹³ Sigit Purnama, “Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab),” *Produk Pembelajaran Bahasa Arab 4*, no. 1, (Juni, 2013): 21.

dengan menggunakan aplikasi *Canva* untuk desain halaman dan isi komiknya, serta menggunakan aplikasi *Microsoft Word 2019* untuk pengetikannya.

3. Materi aritmatika sosial yang dibahas dalam modul ini meliputi keuntungan, kerugian, persentase keuntungan, persentase kerugian, bunga tunggal, diskon, bruto, netto, dan tara

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana langkah-langkah dalam pengembangan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin?
2. Bagaimana kevalidan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin?
3. Bagaimana kelayakan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah dalam pengembangan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui kevalidan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui kelayakan modul pembelajaran kontekstual berbentuk komik pada materi aritmatika sosial kelas VII SMP Muhammadiyah 2 Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan bisa diambil dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan guna bagi perkembangan ilmu pendidikan dan keguruan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, modul dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bahan ajar dan dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

- b. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan yang belum diketahui serta mengembangkan diri dalam usaha meningkatkan pembelajaran matematika.
- c. Sebagai bahan informasi bagi mahasiswa atau peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

F. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Hasil penelitian dari Andi Wardana dalam skripsinya menunjukkan bahwa: media komik cerita anak yang dikembangkan sangat layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran kelas III SD/MI.¹⁴ Kemudian, untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu jika penelitian di atas mengembangkan media pembelajaran komik untuk peserta didik kelas III SD/MI sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah mengembangkan media pembelajaran komik untuk kelas VII SMP/MTs.

Hasil penelitian dari Regita Anesia dalam skripsinya menunjukkan bahwa: media komik yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media alternatif dari beberapa kendala yang dihadapi siswa SMP kelas VII pada pokok bahasan gerak lurus.¹⁵ Kemudian, untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu jika penelitian di atas mengembangkan media pembelajaran

¹⁴ Andi Wardana, *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran untuk Mengapresiasi Cerita Anak pada Peserta Didik Kelas III SD/MI* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018).

¹⁵ Regita Anesia, *Pengembangan Media Komik Berbasis Android pada Pokok Bahasan Gerak Lurus untuk Siswa SMP Kelas VII* (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2017).

komik berbasis android untuk peserta didik SMP kelas VII pada pokok bahasan gerak lurus sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah mengembangkan media pembelajaran berupa modul berbentuk komik untuk kelas VII SMP/MTs pada materi aritmatika sosial.

Hasil penelitian Vivian Alfiana Witanta dalam skripsinya menunjukkan bahwa: komik yang dikembangkan layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi perbandingan.¹⁶ Kemudian, untuk perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis yaitu jika penelitian di atas mengembangkan media pembelajaran komik untuk peserta didik kelas VII SMP pada materi perbandingan sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah mengembangkan media pembelajaran komik untuk kelas VII SMP/MTs pada materi aritmatika sosial.

G. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penelitian.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir yang berisi pengertian pengembangan, modul, pembelajaran kontekstual, komik dan kerangka pikir.

¹⁶ Vivian Alfiana Witanta, *Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Perbandingan Kelas VII SMP* (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2018).

BAB III Metode Penelitian yang berisi jenis penelitian, prosedur pengembangan, setting penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV Laporan hasil penelitian yang berisi hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Penutup yang berisi simpulan dan saran.