

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Mutu pendidikan memegang peranan penting dalam menentukan arah kemajuan suatu bangsa, karena melalui pendidikanlah potensi sumber daya manusia dapat digali dan dikembangkan secara optimal. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan suatu sistem pendidikan yang disusun dengan perencanaan yang jelas dan terarah, memiliki perencanaan yang matang, dan tujuan yang jelas agar pelaksanaannya berjalan efektif. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, cakap, mandiri, kreatif, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pada era abad ke-21, peserta didik juga dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis, serta menguasai literasi dasar, seperti membaca, sains, dan numerasi. Di antara berbagai mata pelajaran, matematika menjadi salah satu bidang penting karena berperan dalam mengembangkan pola pikir logis dan keterampilan dalam menyelesaikan berbagai persoalan.

Sebagai mata pelajaran dasar, matematika memiliki kontribusi besar dalam melatih siswa berpikir secara logis, terstruktur, dan kritis. Namun, dalam pelaksanaannya, banyak

siswa yang masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dipahami, menimbulkan kecemasan, bahkan terasa membosankan (P. Sari & Wardani, 2020). Fakta tersebut diperkuat oleh data evaluasi dan survei nasional yang menunjukkan bahwa minat siswa dalam mempelajari matematika, khususnya di tingkat sekolah dasar, masih tergolong rendah. Padahal, minat belajar memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. Tanpa adanya ketertarikan, proses belajar tidak akan berjalan secara efektif (Sari, 2020). Minat memiliki pengaruh besar dalam proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Minat belajar ini umumnya berasal dari motivasi internal, yaitu rasa suka atau ketertarikan terhadap suatu hal yang tumbuh tanpa adanya campur tangan atau pengaruh dari orang lain (Harianja, 2022). Ketika keinginan untuk belajar yang dimiliki siswa tinggi, pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah diraih. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat membuat siswa kurang berminat terhadap pelajaran tertentu, bahkan tidak jarang siswa menunjukkan respon yang tidak antusias, bahkan enggan untuk menerima penyampaian materi dari guru yang mengajarkan mata pelajaran ini (Fatimah et al., 2021).

Rendahnya minat siswa dalam mempelajari matematika juga dapat disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang kreatif dan belum mampu membangkitkan keterlibatan emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Arsyad

dalam Pratiwi, dkk (2020) istilah media dalam bahasa Latin berasal dari kata *medius*, yang mengandung makna sebagai sarana, penghubung, atau alat yang berfungsi untuk menyampaikan suatu hal. Media pembelajaran konvensional seperti buku teks yang kaku dan soal-soal latihan abstrak tidak cukup mampu merangsang minat siswa dan bahkan cenderung memperkuat persepsi bahwa matematika adalah sesuatu yang menakutkan. Untuk itu, diperlukan media penunjang pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan mudah dipahami, serta dapat digunakan secara fleksibel baik digunakan sebagai alat ice breaking atau sebagai bahan bacaan pada saat senggang. Pada usia siswa sekolah dasar, mereka lebih cepat memahami pembelajaran apabila media yang digunakan disajikan dengan memadukan antara teks dan gambar. Media buku cerita bergambar merupakan media menyajikan konten pembahasan melalui narasi dan visual yang menarik. Melalui media ini, konsep-konsep matematika yang sulit dapat dijelaskan dengan cara yang lebih sederhana, karena dikaitkan dengan hal-hal yang akrab dan sering dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari (Angela & Roza, 2024).

Pembuatan media saat ini sangat di tunjang oleh perkembangan teknologi, dimana guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana menyampaikan informasi atau bahkan sebagai alat bantu dalam pembuatan media yang inovatif, salah satunya adalah aplikasi canva. Canva adalah situs desain grafis

online yang memudahkan pengguna membuat berbagai macam desain visual, bahkan tanpa harus punya keahlian desain khusus. Canva menjadi alat alternatif pembuatan media pembelajaran yang efektif karena menyediakan berbagai template edukatif, infografis, serta mudah digunakan oleh guru dan siswa tanpa keahlian desain grafis khusus (Nugroho, 2021).

Dari hasil pengamatan di SD Negeri 74 Bengkulu, terungkap bahwa antusiasme siswa dalam mempelajari matematika masih tergolong rendah. Salah satu faktor penyebabnya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif, sementara proses belajar masih banyak bertumpu pada metode konvensional berupa papan tulis dan buku teks. Hal ini ditunjukkan dengan tingkah laku siswa saat di kelas, seperti siswa yang tidak memperhatikan saat guru sedang menjelaskan pelajaran. Tidak sedikit pula siswa yang masih tampak ragu ketika guru mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah dibahas, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam menjawab. Penyebab lain dari kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran matematika karena sistem pembelajaran yang terlalu formal dan kaku, dimana siswa hanya di ajarkan rumus-rumus, lalu mengerjakan soal-soal matematika yang ada di buku. Disisi lain anak sekolah dasar yang dalam proses belajarnya menggunakan visual dan imajinasi, sangat bertolak belakang dengan sistem pengajaran matematika di kelas sehingga siswa kurang menangkap dan memahami apa yang di ajarkan oleh guru.

Dari hasil wawancara kepada salah satu siswa kelas II yang menyampaikan bahwa pelajaran matematika sangat membosankan dan tidak menarik karena hanya menghadapi rumus-rumus saja. Sebagian siswa mengatakan bahwa mereka lebih senang membaca buku cerita daripada belajar matematika yang notabennya berisi rumus-rumus saja. Selain hal tersebut ternyata masih terdapat berbagai hal yang membuat minat belajar siswa menjadi rendah, antara lain: tidak memiliki modal kemampuan matematika sedari awal, tidak menyukai pelajaran matematika sehingga mereka acuh terhadap pembelajaran. Wawancara juga dilakukan oleh salah satu guru matematika yang mengatakan bahwa media yang digunakan saat ini masih terbatas dan kurang inovatif. Tuntutan kurikulum saat ini mengharuskan guru untuk menggunakan media pembelajaran pada saat di kelas, namun pada kenyataannya ada beberapa guru yang tidak mengindahkan kebijakan tersebut dan tetap memilih untuk mengajar menggunakan papan dan buku lks karena dirasa lebih praktis dan efisien.

Kurikulum merdeka saat ini lebih menekankan pada pembelajaran berbasis kompetensi dan penguatan karakter melalui kebijakan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), tujuannya adalah untuk membentuk siswa menjadi pribadi yang tidak hanya pintar dalam berpikir, tapi juga kuat dalam hal moral, keagamaan, dan hubungan sosial (Safitri et al., 2022). Proyek ini memuat program “Gerakan Tujuh Kebiasaan Anak Indonesia

Hebat” yang dicanangkan oleh Kemendikdasmen yang merupakan inisiatif strategis dalam mewujudkan generasi yang berkarakter positif. Gerakan ini bertujuan menanamkan kebiasaan baik pada anak-anak Indonesia agar tumbuh menjadi generasi yang sehat, pintar, dan berkarakter kuat. Beberapa karakter yang diajarkan dalam gerakan ini antara lain: bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat (Kebumenkab, 2025).

Diantara ketujuh karakter tersebut, karakter gemar belajar merupakan salah satu karakter yang harus dimiliki siswa. Karakter gemar belajar dapat mendorong ketertarikan dan minat siswa untuk belajar, terutama pada pelajaran matematika. Hal itulah yang menjadi sebab betapa pentingnya menanamkan karakter gemar belajar ke dalam diri siswa. Kegemaran belajar adalah kebiasaan penting yang bisa membantu anak mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan pengetahuan (Kebumenkab, 2025). Anak yang gemar belajar punya kesempatan lebih besar untuk menemukan pengetahuan baru dan memahami hal-hal dengan lebih baik. Selain itu, mereka juga bisa tumbuh menjadi pribadi yang peduli dan rendah hati dalam kehidupan sehari-hari. Semangat belajar ini bisa muncul lewat kebiasaan membaca buku, menggunakan teknologi dengan cara yang baik, atau belajar dari lingkungan sekitarnya. Nilai karakter gemar belajar ini dapat dituangkan melalui tokoh dalam buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran, sehingga siswa

lebih mudah memahaminya melalui tampilan visual dan imajinasi yang terbentuk dari cerita.

Selain mempermudah pemahaman materi, media cerita bergambar juga bisa menjadi sarana penanaman karakter gemar belajar, seperti rasa ingin tahu, ketekunan, dan kegigihan dalam menghadapi kesulitan belajar. Karakter gemar belajar ini sangat penting dalam membentuk mentalitas siswa agar tidak mudah menyerah dalam menghadapi tantangan belajar matematika.

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung gagasan ini. Hasil penelitian oleh Muchtadi, dkk (2023) menunjukkan bahwa penggunaan cerita dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Megawati, dkk (2022) dalam penelitiannya membuktikan bahwa buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter. Penelitian lain oleh Desi & Lumbantoruan (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran visual mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Dari penjelasan sebelumnya, diperoleh kesimpulan bahwa buku cerita bergambar bermuatan karakter gemar belajar matematika sebagai media pembelajaran berpotensi menjadi solusi yang inovatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa terhadap matematika. Menyikapi kondisi tersebut, peneliti terdorong untuk mengembangkan sebuah buku cerita bergambar sebagai bahan bacaan yang bukan hanya memanjakan mata

dengan ilustrasi menarik dan alur cerita yang hidup, tetapi juga menyisipkan nilai-nilai karakter yang dapat membangkitkan ketertarikan motivasi dan minat siswa untuk belajar matematika dengan penuh antusias.

2. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang yang di jelaskan sebelumnya, peneliti merumuskan beberapa pokok permasalahan, yakni:

1. Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar.
3. Belum optimalnya penerapan nilai-nilai pendidikan karakter, terutama karakter gemar belajar.
4. Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai media penunjang pembelajaran yang masih kurang maksimal.
5. Saat ini belum tersedia media pembelajaran berupa buku cerita bergambar sebagai bahan bacaan yang dirancang secara khusus untuk menumbuhkan karakter gemar belajar matematika.

3. Pembatasan Masalah

Untuk mengurangi kesalahpahaman, peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Cerita pada buku ini hanya menunjukkan pembahasan mengenai operasi hitung perkalian dan pembagian bilangan cacah.

2. Implementasi produk pada penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah atau satu lokasi penelitian.
3. Terdapat 7 kebiasaan yang dimasukkan ke dalam buku cerita ini, namun yang lebih ditekankan atau ditonjolkan adalah karakter gemar belajar.
4. Media buku cerita yang dikembangkan hanya sebagai penunjang proses pembelajaran, bukan sebagai bahan atau sumber belajar.

4. Perumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter gemar belajar matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa?
2. Bagaimana validitas buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter gemar belajar matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa?
3. Bagaimana respon siswa dan guru tentang buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter gemar belajar matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa?
4. Bagaimana efektifitas buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter gemar belajar matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa?

5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, peneliti menetapkan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter gemar belajar matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Untuk mengetahui validitas buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter gemar belajar matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa.
3. Untuk mengetahui respon siswa dan guru tentang buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter gemar belajar matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa.
4. Untuk mengetahui efektifitas buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter gemar belajar matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa.

6. Spesifikasi Produk

Produk akhir dari penelitian ini adalah buku cerita bergambar matematika berjudul “Belajar adalah Kunci Aku Bisa” yang diintegrasikan dengan pendidikan karakter yang diambil dari gerakan “7 kebiasaan anak indonesia hebat” yang dipelopori oleh menteri pendidikan, namun pada buku ini karakter yang ditekankan adalah karakter gemar belajar. Buku ini di buat dengan berbantu aplikasi canva dan buku yang dihasilkan akan disesuaikan dengan kurikulum dan perkembangan pendidikan saat ini. Penggunaan media buku cerita yang dikembangkan adalah sebagai media penunjang pembelajaran dan bahan bacaan, bukan sebagai sumber belajar atau bahan ajar.

7. Manfaat Penelitian

8. Bagi Sekolah

Pembuatan buku cerita bergambar dapat membawa manfaat positif bagi sekolah dengan membantu meningkatkan dan memperbaiki mutu pendidikan. Buku ini juga membantu sekolah untuk mewujudkan dan menerapkan pendidikan karakter dari gerakan “7 kebiasaan anak indonesia hebat”.

9. Bagi Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan guru termotivasi dan terinspirasi untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif serta menarik bagi siswa.

10. Bagi Siswa

Dengan menerapkan penggunaan buku cerita bergambar di dalam kelas, minat dan semangat belajar siswa akan meningkat, serta siswa akan lebih mudah mempelajari matematika melalui pembelajaran visual ini.

11. Bagi Peneliti

Sebagai calon guru, diharapkan agar peneliti dapat mengambil pelajaran dari proses pengembangan produk ini.

Sehingga ketika terjun ke dunia pendidikan peneliti akan lebih siap menghadapi problematika yang ada.

