

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Dalam bab ini akan diuraikan beberapa pendapat dari beberapa ahli yang berkaitan dengan variabel penelitian ini, pendapat-pendapat tersebut yang berhubungan dengan penelitian yaitu mengenai minat belajar siswa menggunakan LKS matematika berilustrasi komik. Selain itu juga akan dipaparkan tentang kerangka berpikir dan hipotesis dalam penelitian ini.

2.1.1 Minat Belajar

2.1.1.1 Defisi Minat Belajar

Secara etimologi pengertian minat adalah perhatian, kecenderungan hati kepada sesuatu keinginan. Sedangkan menurut istilah ialah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pilihan tertentu. Minat menurut beberapa orang didefinisikan dengan bermacam-macam dan berbeda-beda selaras dengan pemikiran mereka masing-masing, namun memiliki tujuan yang sama. Sebagian pengertian minat menurut beberapa pendapat adalah sebagai berikut:

- a) Minat adalah isyarat mental yang menunjukkan rasa suka terhadap suatu objek sehingga menimbulkan kecenderungan untuk melakukan hal tersebut (Nisa, 2015)
- b) Minat adalah kondisi psikologis yang memberikan reaksi terarah terhadap sesuatu, keadaan atau objek tertentu yang membuat rasa bahagia dan memberikan rasa puas kepadanya (Sudarsana, 2014)
- c) Minat merupakan kepedulian atau ungkapan yang mengacu kepada yang bertautan antara diri sendiri dengan sesuatu yang lain (Putri & Widodo, 2018)
- d) Minat membentuk salah satu sisi mental yang mendorong dan membantu individu dalam memotivasi tindakan yang dilakukan untuk memperoleh tujuan yang ingin dicapai (Sutaji, 2010)

Berdasarkan pengertian minat menurut pendapat yang dipaparkan diatas dapat disimpulkan minat adalah latar belakang atau keinginan seseorang terhadap sesuatu yang menarik bagi dirinya dan memberikan reaksi terarah terhadap sesuatu yang disukainya sehingga mendorong seseorang untuk melakukan hal yang disukainya tersebut. Minat dapat dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri kita sendiri seperti kepedulian, perhatian, kegiatan, rasa suka, rasa senang maupun bahagia dan faktor yg ada diluar seperti peranan guru dan layanan fasilitas. Minat sebagai sumber motivasi dan dapat mendorong orang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan. Minat juga merupakan suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran perasaan, harapan, pedirian, prasangka dan rasa takut. Karena minat adalah suatu keadaan mental yang menghasilkan respons yang tertarik pada situasi atau obyek.

Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa minat merupakan dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya. Minat ditandai dengan rasa suka dan terkait pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Artinya, harus ada kerelaan dari seseorang untuk melakukan sesuatu yang disukai. Dengan demikian, timbulnya minat terjadi karena adanya penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar dirinya. Semakin kuat atau semakin besar hubungan tersebut maka semakin dekat minat seseorang.

Adanya minat dalam diri seseorang juga dapat diungkapkan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa seseorang cenderung lebih menyukai sesuatu hal dari pada yang lain. Minat dapat pula diungkapkan dalam suatu aktivitas tertentu. Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu akan memberikan perhatian lebih besar terhadap benda tersebut. Seseorang yang menyukai suatu aktivitas, biasanya akan termotivasi dan mau melakukan aktivitas tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa minat menjadi kekuatan tersendiri untuk melakukan suatu hal. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa minat adalah kecenderungan afektif (perasaan, emosi) seseorang untuk membentuk aktifitas.

Berlandaskan pengertian minat diatas akan dijelaskan bahwa minat terdapat unsur-unsur berikut (Rusmiati, 2017):

- a) minat merupakan isyarat kognitif;
- b) berfokus pada perhatian, pandangan dan anggapan dari subjek karena terkesan;

- c) mempunyai rasa suka dan senang dari hal yang menjadi sasaran;
- d) memiliki keinginan pada suatu hal dalam mencapai sebuah tujuan.

2.1.1.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Terbentuknya Minat

Minat tidak akan datang dengan sendiri akan tetapi ada beberapa faktor yang dapat mendominasi munculnya minat (Rusmiati, 2017). Faktor-faktor yang mendominasi adanya minat antara lain:

a) Faktor Dorongan

Faktor dorongan merupakan aspek yang paling dekat dengan diri sendiri yaitu faktor yang ada dan timbul dari dalam diri sendiri.

Contohnya ketika stres seseorang akan meredakan stres dengan melakukan kegiatan jalan – jalan atau bermain.

b) Faktor Motif Sosial

Faktor motif sosial merupakan faktor yang mampu mendominasi minat seseorang yaitu dengan melakukan sesuatu aktivitas agar dapat diterima di lingkungannya, misalnya minat belajar karena ingin mendapat penghargaan dari sekolah dan orang tua.

c) Faktor Emosional

Faktor perasaan atau emosi yang sangat mempunyai pengaruh hubungannya kepada minat seseorang, contohnya ketika seseorang melakukan sesuatu yang dapat mengakibatkan rasa senang maupun bahagia dan akan menimbulkan semangat minat seseorang terhadap apa yang dilakukannya tersebut, tetapi jika

yang terjadi adalah kebalikannya datang menghampiri maka dapat mengurangi minat orang yang bersangkutan.

Ada beberapa unsur apabila seseorang memiliki minat atau berminat terhadap sesuatu (Sudarsana, 2014):

a) Perhatian

Individu tersebut dapat dikatakan berminat jika disertai rasa kepedulian, yaitu produktivitas dan spirit yang tinggi dengan memfokuskan suatu objek yang disukainya. Maka, individu yang berminat kepada suatu hal atau objek yang nyata, kepeduliannya akan tertuju kepada objek tersebut.

b) Kesenangan

Rasa suka kepada objek baik itu makhluk maupun benda yang akan menumbuhkan minat terhadap individu. Seseorang menjadi suka lalu pada saatnya muncul perasaan yang diinginkan supaya objek maupun hal tersebut dapat dimilikinya. Oleh karena itu, individu yang terlibat akan berjuang agar dapat menjaga hal yang diinginkannya .

c) Kemauan

Kemauan atau keinginan merupakan suatu perasaan didalam diri sendiri yang tertuju terhadap apa yang ingin dilakukan terhadap gagasan individu itu sendiri. Perasaan itu dapat menimbulkan rasa kepedulian kepada objek, sehingga menimbulkan minat dari orang yang bersangkutan.

2.1.1.3 Fungsi Minat

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat dapat mengerti dan mengingatnya.

Minat adalah bagian yang ada pada diri manusia dan berfungsi untuk menggerakkan seseorang dalam melakukan sesuatu yang dapat membuat individu menjadi peduli, senang, berkeinginan, dan profesionalisme dengan sadar menurut (Rahmayanti, 2016). Faktor ini biasanya diikuti dengan rasa ketertarikan atau rasa suka terhadap sesuatu.

Fungsi minat antara lain:

- a) Sebagai cara dalam melakukan dan memilih tindakan daripada aktivitas kegiatan yang lain karena di dalamnya terdapat rasa senang, perhatian, dan pengalaman.
- b) Menjadi pendorong yang besar dalam ketrlibatan suatu aktivitas dari objek yang bersangkutan ketika melakukan suatu kegiatan.
- c) Minat mempengaruhi bentuk intensitas cita-cita. Sebagai contoh anak yang berminat pada olah raga maka cita-citanya adalah menjadi olahragawan yang berprestasi, sedang anak yang berminat pada kesehatan fisiknya maka cita-citanya menjadi dokter.
- d) Minat sebagai tenaga pendorong yang kuat. Minat anak untuk menguasai pelajaran bisa mendorongnya untuk belajar kelompok di tempat temannya meskipun suasana sedang hujan

2.1.1.4 Belajar

Hampir banyak orang berasumsi dari kegiatan belajar adalah sekadar menjumlahkan dan kemudian mengingat data-data yang tersedia dalam wujud pelajaran, laporan, dan informasi. Belajar dapat diartikan suatu perubahan yang terjadi terhadap diri seseorang oleh pengalaman perubahan tingkah laku seseorang sehingga terjadinya respon (Gasong, 2018). Belajar diartikan sebagai reaksi dari perilaku seseorang sehingga menimbulkan jalinan seseorang terhadap lingkungannya (Pane & Dasopang, 2017). Menurut Bell-Gredler dalam (Mahmud & Idham, 2017) mengungkapkan bahwa belajar merupakan reaksi yang dilakukan manusia atau individu agar memiliki berbagai macam *competencies, skills, and attitudes*.

Belajar dimaknai sebagai suatu metode perubahan seseorang yang berupa pengembangan wawasan, perilaku, kecakapan dan hasilnya diharapkan siswa dapat menyelesaikan persoalan ataupun ujian dalam kehidupannya. Maka dari itu Individu yang dikatakan belajar adalah individu yang mengalami suatu perubahan terhadap perilaku yaitu proses belajar keterampilan (*skills*), kemampuan (*competencies*), dan sikap (*attitudes*). Semua itu dimiliki melalui proses yang berkesinambungan, dimulai dari kita lahir sampai mati menjalani serangkaian reaksi belajar sepanjang hayat. Rentetan prosedur belajar dilakukan dengan cara keikutsertaanya dalam pendidikan informal, keterlibatannya dalam pendidikan formal atau pendidikan nonformal.

Potensi belajar inilah yang menjadikan manusia berbeda dari makhluk lainnya. Sehubungan dari pernyataan di atas peneliti menyimpulkan belajar

adalah rangkaian proses yang terjadi dalam individu terhadap lingkungan disekitarnya.

Belajar semestinya menjadi kegiatan penting yang dibutuhkan oleh setiap orang dan harus dilakukan secara maksimal agar dapat menguasai dan memperoleh sesuatu. Belajar juga adalah suatu peristiwa sadar dan disengaja yang dilakukan oleh seseorang, artinya seseorang yang melakukan kegiatan belajar kemudian akan sadar karena mereka telah mempelajari suatu hal, maka timbullah metamorfosis kepada dirinya setelah ia melakukan aktivitasnya secara sadar disengaja tersebut. Dari pengertian minat dan belajar yang telah dipaparkan di atas, minat belajar dapat diartikan sebagai keinginan seseorang yang timbul di dalam dirinya sendiri untuk mengetahui, mempelajari dan menekuni suatu hal tanpa ada paksaan dari siapapun.

2.1.2 Lembar Kerja Siswa (LKS) Matematika Berilustrasi Komik

Lembar Kerja Siswa atau biasa disingkat dengan LKS adalah materi didik yang dibentuk dengan sedemikian rupa sehingga peserta didik mampu menangkap dan memahami materi yang dipelajarinya (Masruri, 2018). LKS adalah pedoman peserta didik dalam melaksanakan aktivitas pendalaman maupun penyelesaian soal (Dazrullisa & Hadi, 2018).. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat didefinisikan bahwa LKS merupakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam aktivitas pembelajaran seperti kegiatan atau praktik dalam mendapatkan suatu target dan pemecahan masalah.

Prastowo (2011:205) dalam (Kusuma & Sulisty, 2014) menurutnya bahwa LKS memiliki beberapa fungsi yaitu:

- a) Menjadi bahan pembelajaran yang mampu meringankan tugas guru atau pendidik, sehingga membuat siswa lebih giat.
- b) Bahan pembelajaran yang dapat memperlancar siswa dalam mencerna pelajaran yang disampaikan oleh guru sebelumnya.
- c) Menjadi bahan pembelajaran yang ringan dan disertai macam-macam tugas untuk melatih pelajaran peserta didik.
- d) Membuat praktik belajar mengajar terhadap peserta didik lebih mudah.

Awal mula komik berawal dari kata “*comic*” yang artinya “lucu” terjemahan dari bahasa Inggris atau dari kata *komikos* dari *komos* “*revel*” dari bahasa Yunani pada abad ke-16 (*Comic Making Part 1- M.S Gumelar:2010*). Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik merupakan semacam kisah dongeng dalam bentuk gambar yang karakternya mudah dipahami dan menarik pembacanya. Dengan demikian dari pengertian diatas komik adalah cerita bergambar yang mudah dimengerti dan tidak membosankan karena memiliki gambar atau ilustrasi yang dapat menyampaikan pesan dari cerita tersebut.

Komik pada dasarnya adalah cerita khayalan yang berhubungan dari cerita satu dengan cerita yang lain, komik juga merupakan suatu karya sastra yang berbentuk cerita kemudian dituangkan dalam bentuk berupa gambar, yang di dalam isi ceritanya ada suatu tokoh yang diunggulkan.

Gambar yang tersaji di dalam komik disebut dengan kartun, kartun biasanya berupa gambar-gambar unik dan menarik serta memakai karakter-karakter

gambar yang terkadang sedikit berlebihan dalam mengekspresikan maupun sikap kepada suatu, situasi, individu dalam keadaan tertentu (Masruri, 2018). Materi belajar peserta didik dapat menggunakan komik (Prastya, 2020).

Materi belajar yang digunakan pada penelitian ini yaitu LKS matematika berilustrasi komik yang telah dikembangkan oleh Rahmayanti Masruri. LKS ini berisi hal-hal dan tugas yang fungsinya sebagai pedoman belajar siswa guna mempermudah siswa.

Menjadi bahan ajar, dalam fungsinya sebagai pembelajaran komik juga mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan yang ada pada bahan ajar komik, karena komik memiliki ciri yang unik, harus diakui daya guna media dalam pembelajaran adalah sesuatu yang dapat memudahkan siswa dan memberi fungsi lebih pada pendidikan. Berikut alasan yang memudahkan pembelajaran dalam menggunakan komik (Prastya, 2020) yaitu:

- a) komik disusun agar membuat pembacanya merasa senang;
- b) dengan adanya komik dapat memotivasi siswa dalam keterampilan membaca;
- c) siswa yang sering membaca komik identik dengan prestasi pendidikan dibandingkan dengan siswa yang jarang membaca komik;
- d) pada komik siswa lebih mengenal kata-kata dengan luas;
- e) komik dapat membuat pembacanya ikut dalam situasi cerita komik tersebut;
- f) komik mampu menuangkan emosi dengan bebas kedalam ceritanya;
- g) siswa lebih mudah mengenali tokoh yang dikaguminya dalam komik tersebut.

Di samping mempunyai kelebihan bahan ajar komik mempunyai kekurangan. Berikut kekurangan pada komik adalah:

- a) perhatian anak selalu tertuju pada cerita yang disukainya saja;
- b) gambar pada komik dapat membuat anak menjadi malas membaca teks;
- c) banyak komik yang bermutu rendah;
- d) komik dapat membuat anak malas bermain;
- e) komik dapat mempengaruhi pemikiran anak-anak jika menggambarkan cerita anti sosial yang dapat menumbuhkan tingkah laku kenakalan remaja;
- f) komik dapat membuat kehidupan yang nyata menjadi kurang menarik dan membosankan .

Berdasarkan pemaparan di atas penulis menyimpulkan bahwa komik mampu digunakan sebagai bahan pembelajaran karena mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, minat belajar siswa semakin meningkat, dan menumbuhkan pengetahuan siswa karena pada komik mempunyai penyampaian pesan yang menarik dan mudah dipahami pembacanya dikarenakan gambar-gambar ilustrasi yang menarik sehingga dapat menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam membaca. Ketertarikan ini memberikan sisi positif dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika yang cenderung membosankan di mata siswa.

2.1.3 Pandemi Covid-19

Kondisi yang sedang terjadi diluar dugaan, wabah virus covid-19 yang telah membuat berbagai sektor mengalami perubahan secara mendesak. Berkembangnya virus dengan cepat merebak secara luas di hampir penjuru dunia. Setiap hari data di dunia mengabarkan bertambahnya cakupan dan dampak covid-19 (Khasanah, Pramudibyanto, & Widuroyekti, 2020). Angka kematian akibat Corona terus meningkat sejak diumumkan pertama kali ada masyarakat yang positif terkena virus covid-19 pada awal Maret 2020.

Nyaris semua negara-negara di dunia mengalami bahaya virus yang sangat mengancam kelangsungan hidup manusia saat ini. Keadaan ini membuat semua daerah tatanan kehidupan masyarakat suatu bangsa menjadi tidak normal seperti sebelumnya karena penularan virus yang sangat cepat, tidak hanya dunia pendidikan nyaris terhadap seluruh kampus di dunia tidak dapat menjalankan kegiatan perkuliahan seperti sebelumnya. Sekolah-sekolah mulai dari PAUD, SD, SMP, SMA tidak dapat melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Indonesia termasuk berada kedalam keadaan yang darurat nasional. Jumlah kematian karena virus covid-19 terus melonjak dari awal diumumkan adanya masyarakat yang terjangkit virus covid-19 di awal maret 2020. Virus Corona atau biasa disebut dengan covid-19 merupakan virus jenis baru yang berpindah ke manusia dengan menyerang sistem pernapasan manusia ,hingga berakhir pada kematian (Yusuf, 2020). Penyebarannya yang begitu cepat menyebabkan seseorang menjadi cemas dan tidak tenang, perasaan tersebut dapat menimbulkan

seseorang yang terjangkit mengalami psikosomatis seperti pusing disertai sesak napas (Zulva, 2020).

Pada kondisi dunia yang sedang dalam keadaan seperti ini banyak sekali yang terkena dampak dari covid-19. Salah satunya pada dunia pendidikan yang sangat besar pengaruhnya yaitu sebagai jembatan untuk mencerdaskan kehidupan penerus bangsa. Suatu dampak yang sangat terlihat terdapat pada perubahan dunia pendidikan di tengah virus Covid-19 adalah kegiatan proses belajar mengajar. Hal tersebut mempengaruhi perubahan-perubahan dan pembaharuan kebijakan untuk diterapkan. Kebijakan baru juga terjadi pada dunia pendidikan merubah pembelajaran yang harus datang ke sekolah menjadi cukup di rumah saja.

Dampak pandemi corona kini mulai merambah dunia pendidikan, pemerintah pusat hingga daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penularan virus corona. Diharapkan dengan seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas seperti biasanya, hal ini dapat meminimalisir menyebarnya penyakit covid 19 ini. Hal serupa juga sudah dilakukan oleh berbagai negara yang terpapar penyakit covid 19 ini, kebijakan lockdown atau karantina dilakukan sebagai upaya mengurangi interaksi banyak orang yang dapat memberi akses pada penyebaran virus corona.

Pada kondisi masa pandemi covid-19 saat ini memungkinkan untuk pembelajaran dalam jaringan (daring) bagi peserta didik. Kurikulum yang mengacu dan ditetapkan oleh pemerintah yaitu kurikulum nasional dimana kunci keberhasilan implementasinya terletak pada kolaborasi guru, siswa dan

orang tua. Hampir diseluruh sekolah termasuk luar Indonesia menerapkan metode pembelajaran jarak jauh atau biasa disebut dengan pembelajaran *online*.

Pendidikan dan pembelajaran jarak jauh merupakan pendidikan formal berbasis lembaga yang mana siswa ataupun mahasiswanya dan instruktornya berada di tempat terpisah sehingga dibutuhkan metode komunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya dan berbagai sumber daya yang dibutuhkan di dalamnya (Wikipedia, 2020). Pembelajaran elektronik (*e-learning*) atau pembelajaran daring (*online*) adalah kelas dari pendidikan jarak jauh yang secara subjektif menggabungkan teknologi elektronik dan teknologi berbasis internet.

Tugas bagi seluruh pendidik saat ini adalah bagaimana agar pembelajaran daring bisa memiliki ketercapaian atau bisa mencapai kompetensi KI, KD dan pembelajaran yang tidak berbeda secara signifikan dengan pembelajaran tatap muka atau bahkan lebih baik dari pembelajaran tatap muka.

Sehubungan pandemi covid-19 yang telah dipaparkan di atas pendidikan harus tetap berjalan walaupun keadaan tidak memungkinkan untuk tatap muka antara guru dan siswanya. Dari pemaparan tersebut penelitian ini bertujuan untuk mencoba alternatif pembelajaran LKS matematika berilustrasi komik yang akan dipelajari oleh siswa dengan pembelajaran *online* untuk mengetahui ada atau tidaknya minat belajar siswa dengan menggunakan LKS matematika berilustrasi komik.

2.2 Kerangka Berpikir

Berpatokan uraian tentang minat merupakan motivasi atau kemauan seseorang kepada hal ataupun objek yang membuatnya merasa senang ataupun suka dipengaruhi dari beberapa faktor, yaitu faktor dari dalam seperti ketertarikan, perasaan suka, perhatian, kegiatan dan faktor dari luar misalnya peran guru dan pelayanan atau fasilitas.

Fasilitas dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang terpenting dalam pembelajaran. Tersedianya fasilitas dalam pembelajaran adalah dengan adanya bahan ajar. Bahan ajar tersebut diharapkan dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri sehingga siswa bisa belajar walaupun tanpa bantuan guru dan bahan ajar tersebut terorganisasi dengan baik. Salah satu bahan ajar yang bisa dimanfaatkan oleh siswa adalah Lembar Kerja Siswa (LKS). Ketidaktepatan menggunakan suatu model pembelajaran dalam Lembar Kerja Siswa (LKS) dapat menimbulkan kebosanan, kurang dipahami dan monoton sehingga mengakibatkan sikap yang acuh terhadap pelajaran matematika. Masalah ini seringkali menghambat dalam pembelajaran. Kurang tepatnya pemilihan model pembelajaran dalam LKS oleh guru akan mempengaruhi prestasi belajar yang dicapai oleh siswa. Selain model pembelajaran LKS, hal lain yang juga sangat mempengaruhi adalah minat siswa dalam pelajaran matematika pada khususnya masih sangat rendah. Hal ini karena siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan.

Minat adalah suatu kondisi yang ada pada seseorang dalam melakukan suatu aktivitas, jika seorang tidak memiliki minat maka seseorang tersebut akan melakukan suatu kegiatan tidak maksimal dan bersungguh – sungguh.

Pembelajaran LKS matematika berilustrasi komik adalah suatu alat atau perangkat yang mampu menumbuhkan minat siswa untuk mempelajari pelajaran yang akan disampaikan oleh gurunya. Karena pada masa pandemi covid-19 ini siswa tidak dapat lagi belajar dengan bertatap muka, mendengar, menerima dan mengingat penjelasan dari guru seperti biasanya, harapannya melalui pembelajaran matematika berilustrasi komik ini yang dapat dipelajari melalui pembelajaran jarak jauh akan membangkitkan minat siswa dalam belajar matematika.

Melalui pembelajaran LKS matematika berilustrasi komik siswa diajak berpikir dan memahami materi pelajaran, siswa menjadi penasaran sehingga timbul rasa ingin tau dengan cerita yang ada di dalam LKS matematika berilustrasi komik tersebut dan siswa menjadi termotivasi dalam belajar. Melalui pembelajaran LKS matematika berilustrasi komik perasaan bosan dan jenuh ketika belajar sedikit demi sedikit akan hilang dan berubah menjadi rasa senang dan nyaman dalam belajar.

Dari alasan yang telah dipaparkan, penelitian ini akan meneliti minat belajar siswa terhadap LKS matematika berilustrasi komik. Sehubungan dengan pembelajaran matematika dan apabila seorang siswa merasa pembelajaran matematika memiliki ketertarikan sendiri terhadap apa yang dirasakannya berdampak dan melatih dirinya sendiri serta pemahamannya.

Oleh karena itu dapat ditegaskan minat belajar siswa terhadap LKS matematika berilustrasi komik dapat menggambarkan perilaku seorang siswa terhadap dirinya.

Perilaku tersebut berwujud kepedulian dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran, karena adanya kegiatan siswa dan rasa suka kepada materi ajar yang dilaksanakan. Peran guru dan fasilitas sangat mempengaruhi besarnya minat terhadap suatu materi ajar. Lebih bagus gaya guru dalam mengajar dan fasilitas serta layanan yang mencukupi maka siswa akan semakin berminat.

Minat belajar pada LKS matematika berilustrasi komik di SMP N 3 Bukit Kemuning adalah bila siswa mempunyai minat menggunakan LKS matematika berilustrasi komik, siswa akan lebih tertarik atau senang terhadap materi pembelajaran LKS matematika berilustrasi komik kemudian mampu memberi perhatian yang lebih untuk memahami lebih dalam suatu materi ajar yang dilaksanakan sehingga berupaya untuk berperan serta dalam kegiatan belajar menggunakan LKS matematika berilustrasi komik tersebut.

Agar dapat melihat dan mengetahui minat pada siswa dapat diselidiki melalui faktor-faktor tersebut dengan mempersiapkan atau membuat sebuah instrumen kemudian dituangkan dengan model angket. Dalam angket terdapat beberapa poin pertanyaan yang mampu mengungkap ketertarikan, kepedulian, rasa suka, kegiatan, peran guru, dan layanan terhadap materi ajar menggunakan LKS matematika berilustrasi komik. Melalui jawaban-jawaban siswa dari pertanyaan yang telah disiapkan dalam bentuk angket, sehingga dapat melihat bagaimana minat belajar siswa menggunakan LKS matematika berilustrasi komik.