

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan hampir setiap bagian hidup kita berkaitan dengan matematika. Namun siswa juga membutuhkan pengalaman yang tepat supaya siswa mengetahui bahwa matematika penting dalam kehidupan saat ini dan masa depan. Seperti yang diungkapkan oleh Jean Piaget (Rohmah, 2016) anak-anak khususnya sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahap operasional kongkret dimana anak mampu memecahkan masalah yang sifatnya nyata. Karena secara natural cara terbaik mereka memahami sebuah materi dengan hal yang nyata lewat melihat, merasakan, dan melakukan dengan tangan mereka sendiri. Menurut Irianto (Ferdianto & Setiyani, 2018) Pendidikan berbasis kearifan lokal dapat dikatakan sebagai model pendidikan yang memiliki relevansi tinggi terhadap kecakapan hidup, dimana bertumpu pada pemerdayaan keterampilan dan potensi lokal masing-masing daerah tersebut.

Belajar matematika sendiri bukan hanya untuk mendapatkan pengetahuan tetapi juga keterampilan. Keterampilan inilah yang akan membuat siswa berkembang dan membentuk pola pikir siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan dalam pemecahan masalah. Permendikbud RI nomor 54 Tahun 2013 tentang standar kelulusan pendidikan dasar dan menengah menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran di sekolah antara lain memiliki keterampilan dalam berfikir dan bertindak yang efektif untuk memecahkan masalah. Pemecahan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang cara penyelesaian, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.

Dari hasil wawancara dengan bapak Herman, S.Pd guru matematika MTs Al-Huda Mubung rendahnya nilai siswa di pengaruhi oleh kesulitannya siswa dalam pembelajaran seperti kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung dan siswa kurang menyukai pembelajaran matematika karena matematika di anggap sulit, banyak hitungan, dan rumus-rumus sehingga siswa susah dalam memecahkan masalah. Dapat di buktikan dari hasil ulangan semester genap tahun lalu di kelas VIII. Dari 19 siswa hanya 2 siswa yang mencapai KKM dan sisanya belum mencapai KKM. Juga berdasarkan hasil wawancara dari siswa di dapat informasi bahwa siswa kesulitan pada materi lingkaran dan statistik, karena pada materi lingkaran siswa merasa susah dalam menentukan unsur-unsur lingkaran, serta di bagian pembagian dan pengkuadratan juga terlihat dari hasil uji coba soal pada salah satu siswa terbukti bahwa siswa mengalami kesulitan tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa di ketahui bahwa faktor penyebab rendahnya nilai siswa yaitu, siswa kurang menyukai pelajaran matematika, kurang konsentrasi siswa selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman siswa, serta kurangnya kedisiplinan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga guru kesulitan harus menggunakan metode atau model pembelajaran seperti apa yang harus di terapkan.

Untuk mengatasi masalah yang telah di uraikan di atas guru di tuntut untuk dapat membuat media pembelajaran sendiri sesuai kebutuhan peserta didiknya. Menurut Sumiati (Asyhari & Silvia, 2016)“bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang di harapkan”. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai media untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemaun peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar dan

untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih efektif. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media cetak, audio visual(video/film), audio (radio, kaset), visual (foto, gambar) dan bahan ajar interaktif (internet).

Peneliti melihat bahwa siswa menyukai pembelajaran berdiskusi dan buku cerita bergambar berdasarkan pernyataan guru matematika. Buku yang guru gunakan sekarang sebagai acuan sudah bagus akan tetapi masih belum cukup. Buku cerita bergambar menurut Hunt (Tarigan, 2018) di jelaskan bahwa buku cerita bergambar sebagai media penunjang yang luas antara tulisan, gambar dan lainnya. Dan semua hal itu di peruntuk mencapai tujuan dari pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan buku cerita bergambar *anime* dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Karena buku cerita bergambar *anime* mempunyai tampilan yang menarik dengan isi yang di tampilkan dengan *anime* yang berhubungan dengan materi yang akan di sampaikan, serta perpaduan warna yang indah dapat membuat siswa merasa senang, tidak membosankan dan menggunakan bahasa yang mudah di pahami oleh siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di tetapkan.

Berdasarkan observasi untuk membuat siswa menyukai pembelajaran matematika peneliti menggunakan model *kooperatif learning*. Menurut Handayani, H (2017) *kooperatif learning* adalah pembelajaran yang mencakup suatu kelompok kecil dimana siswa beranggotakan 4-6 orang yang bekerjasama dalam suatu tim untuk menyelesaikan suatu masalah. Kelebihan pembelajaran *kooperatif learning* menurut Menurut (Herianto, 2018) yaitu, dapat membangkitkan motivasi dan perilaku setiap siswa untuk aktif bertanggung jawab dalam setiap penyelesaian masalah dalam kelompok, mendorong dan mengkondisikan kesiapan belajar setiap siswa, meningkatkan

perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan teman-temannya.

Pemilihan topik pengembangan dalam penelitian ini di tunjukan kepada siswa kelas VIII MTs Al-Huda Mubung, untuk membantu mempermudah dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, tidak membosankan dan di butuhkan peserta didik untuk mengatasi rendahnya hasil belajar matematika. Melihat kurangnya pemahaman siswa terhadap materi lingkaran dan ketertarikan siswa menggunakan model diskusi. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Bergambar *Anime* Menggunakan Model *Kooperatif Learning* Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII MTs Al-Huda Mubung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah umum dalam penelitian tersebut ialah “Bagaimana Pengembangan Buku Cerita Bergambar *Anime* Menggunakan Model *Kooperatif Learning* Pada Materi Lingkaran Di Kelas VIII MTs Al-Huda Mubung?”. Adapun sub-sub masalah umum di atas ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* pada materi lingkaran di kelas VIII MTs Al-Huda Mubung?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* pada materi lingkaran di kelas VIII MTs Al-Huda Mubung?
3. Bagaimana tingkat keefektifan buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* pada materi lingkaran di kelas VIII MTs Al-Huda Mubung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk menghasilkan pengembangan buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* pada materi lingkaran di kelas VIII Mts Al-Huda Mubung. Adapun tujuan penelitian ini secara khusus ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* pada materi lingkaran di kelas VIII MTs Al-Huda Mubung.
2. Untuk mengetahui kepraktisan buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* pada materi lingkaran di kelas VIII MTs Al-Huda Mubung.

3. Untuk mengetahui keefektifan buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* pada materi lingkaran di kelas VIII MTs Al-Huda Mubung.

D. Manfaat penelitian

1. Manfaat praktis

Diharapkan dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang dapat bisa berguna dalam proses pembelajaran dan dapat memberikan wawasan kepada para pembaca untuk mengetahui pengembangan buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* pada materi lingkaran di kelas VIII MTs Al-Huda Mubung.

2. Manfaat teoritis

- a. Bagi Siswa

Dengan di kembangkannya buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memecahkan masalah dan membuat siswa lebih tertarik pada materi lingkaran.

- b. Bagi Guru

Sebagai alternatif pembelajaran di kelas guna untuk membantu proses belajar mengajar.

- c. Bagi Peneliti

Sebagai bahan bagi peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir yaitu skripsi dan dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* dalam materi lingkaran pada siswa kelas VIII MTs Al-Huda Mubung.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang di kembangkan oleh peneliti ialah produk buku cerita bergambar *anime* menggunakan model *kooperatif learning* pada materi

lingkaran, untuk siswa dan guru. Dimana produk ini memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Hasilnya berupa buku cerita bergambar *anime* dalam materi lingkaran.
2. Penyajian isi buku di desain melalui cerita bergambar *anime* untuk buku penunjang dalam pembelajaran matematika.
3. Bentuk fisik buku cerita bergambar *anime* dalam penelitian ini media cetak, dibuat dengan pilihan warna, variasi huruf sesuai dengan kebutuhan sehingga nyaman untuk dibaca dan menarik untuk dipelajari.
4. Buku cerita bergambar *anime* terdiri dari:
 - a. Bagian awal memuat halaman sampul, kata pengantar, dan daftar isi.
 - b. Bagian isi memuat, cerita bergambar, materi, contoh soal, pembahasan dan latihan soal.
 - c. Bagian akhir memuat daftar pustaka dan penutup.
5. Cerita bergambar menuntun imajinasi dan menarik rasa ingin tahu peserta didik.
6. Buku cerita bergambar di buat dengan gambar-gambar agar siswa tertarik untuk membaca.
7. Tokoh dalam cerita sering menunjukkan perilaku yang membuat siswa berfikir langkah selanjutnya.
8. Menggunakan model *kooperatif learning* sehingga dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan teman, meningkatkan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dan menumbuhkan rasa tanggungjawab dalam setiap penyelesaian masalah dalam kelompok.

F. Definisi Operasional

1. Pengembangan atau *Research and Development* (R&D)

Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah buku cerita bergambar *anime* dengan menggunakan metode *kooperatif learning* digunakan untuk menghasilkan produk tertentu secara bertahap sesuai dengan waktu yang dibutuhkan.

2. Buku Cerita Bergambar *Anime*

Buku cerita bergambar *anime* adalah buku bacaan cerita yang menampilkan teks dan disertai gambar-gambar ilustrasi. Ilustrasi cerita dan gambar merupakan dua media yang berbeda, tetapi dalam buku cerita keduanya saling berkaitan untuk membentuk suatu cerita.

3. Model *Kooperatif Learning*

Kooperatif learning merupakan suatu metode pembelajaran atau strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dengan kata lain pembelajaran dilakukan dengan membuat sejumlah kelompok dengan jumlah 4-6 siswa yang bertujuan untuk saling bantu dalam memecahkan suatu masalah agar tujuan dapat tercapai secara maksimal.

4. Lingkaran

Lingkaran adalah tempat kedudukan titik-titik yang berjarak sama dengan satu titik tertentu. Yang di maksud titik tertentu adalah titik pusat lingkaran, sedangkan jarak yang sama adalah jari-jari lingkaran.