

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ANIME MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF LEARNING PADA MATERI LINGKARAN

Muchtadi¹, Rahman Haryadi², Melina Sapitri^{3*}

^{1,2,3} IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak, Indonesia

Email: melimagang@gmail.com^{1*}

*Corresponding Author

ABSTRACT

The purpose of this research is to make a picture narrative book in the style of anime based on the circle content covered in class VIII MTs Al-Huda Mubung. This study might be considered an R&D (research and development) project or a development study; the research technique makes use of the Borg and Gall paradigm (Sugiyono, 2015). In particular, possibilities and issues, the collecting of data and information, the design of the product, user trials, product changes, and mass manufacturing. However, owing to limits in time, effort, and expense, this study was only able to get as far as the product revision stage. The participants in this research were all students enrolled at MTs Al-huda Mubung's eighth grade, for a total of 29 participants. According to the findings of the research, it was discovered that the validation results of anime illustrated story books had an average percentage of 88.42 percent, that teacher and student responses to anime illustrated story books were very practical with an average percentage of 88.89 percent, and that the posttest results were very effective with a percentage of 88.89 percent. All of these percentages were based on the results of the study. 82.75 percent. Therefore, one may draw the conclusion that the generated manga picture book has the potential to be utilized as educational material.

Keywords: Development, Anime Picture Storybooks, Cooperative Learning Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku cerita bergambar anime materi lingkaran di kelas VIII MTs Al-huda Mubung yang mencapai kriteria sangat valid dan respon guru dan siswa sangat praktis dan efektif dalam buku ini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau RND (research and development) dimana prosedur penelitian menggunakan model Borg and Gall yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data/informasi, desain produk, uji coba penggunaan, revisi produk, produksi massal. Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap revisi produk karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru dan 29 siswa kelas VIII MTs Al-huda Mubung serta dosen yang menjadi validator media. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik pengukuran dengan melihat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dihasilkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan materi, angket respon siswa dan guru. Berdasarkan hasil penelitian, tiga validator memperoleh hasil validasi buku cerita bergambar anime dengan persentase rata-rata 88,42%, respon guru dan siswa terhadap buku cerita bergambar anime melalui angket respon sangat praktis dengan persentase rata-rata 88,89%, dan hasil posttest sangat efektif dengan 24 siswa lulus berdasarkan nilai KKM sekolah ≥ 75 dan 5 siswa tidak tuntas atau mencapai persentase 82,75%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa buku bergambar anime yang dikembangkan dapat digunakan sebagai bahan ajar.

Kata Kunci: Pengembangan, Buku Cerita Bergambar Anime, Model Kooperatif Learning

Dikirim: 11 Juli 2022; Diterima: 29 Januari 2023; Dipublikasikan: 1 Maret 2023

Cara sitasi: Muchtadi., Haryadi, R., & Melina, S. (2023). Pengembangan buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif learning pada materi lingkaran. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 8(1), 19-28. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/teorema.v8i1.8203>.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu ilmu yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan hampir setiap bagian hidup kita berkaitan dengan matematika. Oleh karena itu, siswa membutuhkan pengalaman yang tepat agar mengetahui bahwa matematika penting dalam kehidupan saat ini dan masa depan. 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 (Surya *et al.*, 2017). Suatu keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan dalam pemecahan masalah. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 54 Tahun 2013 tentang Kriteria Kelulusan Pendidikan Dasar dan Menengah menunjukkan bahwa salah satu tujuan pendidikan adalah pengembangan kemampuan pemecahan masalah. Pemecahan masalah memerlukan kapasitas untuk memahami tantangan, menghasilkan solusi, dan menafsirkan solusi yang ditemukan (Kemendikbud, 2018).

Dari hasil wawancara dengan guru matematika MTs Al-Huda Mubung diketahui bahwa rendahnya nilai siswa dipengaruhi oleh kesulitannya ketika pembelajaran seperti kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung dan siswa kurang menyukai pembelajaran matematika karena matematika dianggap sulit, banyak hitungan, dan rumus-rumus sehingga siswa susah dalam memecahkan masalah. Hal ini dapat dibuktikan 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 didapat informasi bahwa siswa kesulitan pada materi lingkaran dan statistik, pada materi lingkaran siswa merasa susah dalam menentukan unsur-unsur lingkaran, serta pada 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 diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya nilai siswa yaitu kurang minat siswa terhadap pelajaran matematika, kurang konsentrasi selama proses pembelajaran, rendahnya pemahaman siswa, serta kurangnya kedisiplinan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mengakibatkan guru kesulitan untuk menggunakan metode atau model pembelajaran seperti apa yang harus diterapkan.

Untuk mengatasi masalah yang telah diuraikan di atas guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran sendiri sesuai kebutuhan siswanya. Menurut Sumiati (Asyhari & Silvia, 2016) “media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan”. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai media untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa 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) (Hazna, 2020).

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

Menurut Adipta & Hasanah (2016) 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 ditampilkan dengan anime yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan, serta perpaduan warna yang indah dapat membuat siswa merasa senang, tidak membosankan dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Hadirnya berbagai fitur membuat siswa dapat membayangkan lebih nyata dalam penjelasan materi yang disampaikan (Sowmya *et al.*, 2015). Hal ini dapat membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Matulka (Lubis & Dasopang, 2020), dalam hal pengajaran dan pembelajaran yang sukses, buku cerita bergambar, misalnya, adalah pilihan yang sangat baik karena sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa buku cerita bergambar merupakan buku gabungan gambar-gambar yang tidak bergerak sehingga membentuk sebuah jalan cerita yang menarik untuk dibaca (Yuliana, 2018).

Penggunaan buku cerita bergambar anime di kelas merupakan metode yang terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa. Karena buku cerita bergambar anime memiliki tampilan yang menarik, dengan konten yang ditampilkan dengan anime yang berhubungan dengan materi yang ingin disampaikan, serta kombinasi warna yang indah yang dapat membuat siswa merasa senang, tidak bosan, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Buku cerita bergambar anime merupakan cara yang bagus untuk membantu siswa memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut temuan penelitian Tarigan (2019), menggunakan buku cerita bergambar di kelas adalah metode yang sangat baik untuk meningkatkan minat membaca anak-anak.

Berdasarkan observasi, untuk membuat siswa menyukai pembelajaran matematika peneliti menggunakan model kooperatif *learning*. Menurut Handayani (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 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 ditunjukkan kepada siswa kelas VIII MTs Al-Huda Mubung untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan 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".

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian dan pengembangan digunakan selama penyelidikan ini. Menurut Borg and Gall, metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan. Menurut Borg & Gall (Sugiyono, 2017) terdapat 7 langkah-langkah model pengembangan yang dilakukan yaitu (1) Potensi dan Masalah (2) Pengumpulan Data/informasi (3) Desain Produk (4) Validasi Desain (5) Revisi Desain (6) Uji Coba Produk (7) Revisi Produk. Siswa-siswi MTs Al-Huda Mubung kelas VIII dijadikan sebagai subjek penelitian dalam penelitian ini berjumlah 29 siswa. Dalam proyek penelitian ini, instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar validasi, angket, dan tes. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk menjawab rumusan masalah ialah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media buku cerita bergambar anime.

Produk ini dapat dikatakan valid, praktis, dan efektif apabila mencapai kriteria (Valid, Praktis, Efektif) $\geq 60\%$. Untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan diukur dengan perhitungan skala *likert* yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk

Penilaian	Hasil Rating Presentase %
Sangat (Valid, Praktis, Efektif)	80% - 100%
(Valid, Praktis, Efektif)	60% - 80%
Cukup (Valid, Praktis, Efektif)	50% - 60%
Tidak (Valid, Praktis, Efektif)	20% - 50%

Penilaian	Hasil Rating Presentase %
Sangat (Valid, Praktis, Efektif) (Ridwan, 2016)	0% - 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg & Gall, yang dibuat hingga tahap penggunaan percobaan tetapi tidak dilanjutkan ke tahap produksi massal karena keterbatasan waktu dan biaya. Oleh karena itu, dibuatlah buku cerita bergambar anime bertema lingkaran di kelas VIII, dan dievaluasi validitas, kepraktisan, dan keefektifannya.

Adapun langkah-langkah yang sudah dilakukan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Dalam penelitian ini langkah awal yang dilakukan adalah dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa. Dari hasil pengamatan melalui observasi peneliti menemukan informasi bahwa siswa menyukai pembelajaran menggunakan media cetak seperti buku cerita bergambar. Berdasarkan hasil wawancara, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh kurangnya minat belajar, tidak fokus pada saat pembelajaran dan siswa juga menganggap matematika itu sulit, banyak hitungan dan rumus-rumus khususnya pada materi lingkaran. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan.

Peneliti memunculkan ide buku cerita bergambar anime yang mudah dipahami siswa sebagai solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan memahami isi yang ditawarkan. Ide ini didasarkan pada potensi dan kesulitan yang dibahas di atas. Hal ini dimaksudkan agar dengan dibuatnya buku cerita bergambar ini dapat mendukung pengajar dalam membimbing anak melalui proses pembelajaran.


2. Pengumpulan Data/Informasi

Memiliki pemahaman yang jelas tentang kemungkinan dan tantangan dalam penelitian ini, langkah selanjutnya adalah mencari informasi yang relevan tentang produk yang akan dibangun. Materi yang dibuat untuk kelas harus sesuai dengan tujuan kursus. Tujuannya harus dimanfaatkan sebagai batu loncatan dalam penciptaan kisah bergambar ala manga ini. Selain produk yang dapat dimanfaatkan oleh siswa, pengumpulan informasi menekankan siswa.

3. Desain Produk

Langkah selanjutnya yang mengikuti penemuan potensi dan masalah dan informasi yang dibutuhkan, adalah pembuatan desain produk atau desain produk. Pada desain produk ini di perlukan tahapan merancang buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran seperti mendesain terlebih dahulu alur cerita dalam materi lingkaran. Pada langkah ini pengembangan produk dilakukan melalui beberapa tahap, disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Tahapan desain produk

Tahapan	Keterangan
	Mendesain cover buku cerita bergambar anime

Tahapan	Keterangan
	Membuat kata pengantar.
	Membuat daftar isi.
	Membuat cerita pengantar yang menceritakan materi yang akan di jelaskan.
	Membuat materi yang akan di jelaskan
	Contoh soal yang di sertai dengan penyelesaiannya dan latihan soal
	Cover belakang (penutup).

4. Validasi Desain

Pada tahap validasi desain, yaitu dengan menghadirkan para ahli lembar validasi dengan tujuan untuk diverifikasi dan dievaluasi kelayakannya. Adapun lembar yang divalidasi oleh ahli adalah materi dan media yang ada dalam buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran serta angket respon yang akan diberikan kepada guru dan siswa. Hal ini dilaksanakan agar mengetahui kesiapan produk penelitian yang telah dihasilkan untuk diuji coba dan untuk mengantisipasi kesalahan yang mungkin terjadi pada saat pengujian produk yang berlangsung di lapangan.

Dalam studi ini dilakukan oleh tiga tenaga ahli yang berasal dari dosen. Tenaga ahli diharapkan mampu untuk memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan buku cerita bergambar anime. Buku ini akan direvisi menggunakan umpan balik dan rekomendasi yang diberikan oleh para ahli. Adapun hasil ke validan buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif learning pada materi lingkaran yang dikembangkan berdasarkan validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 3.

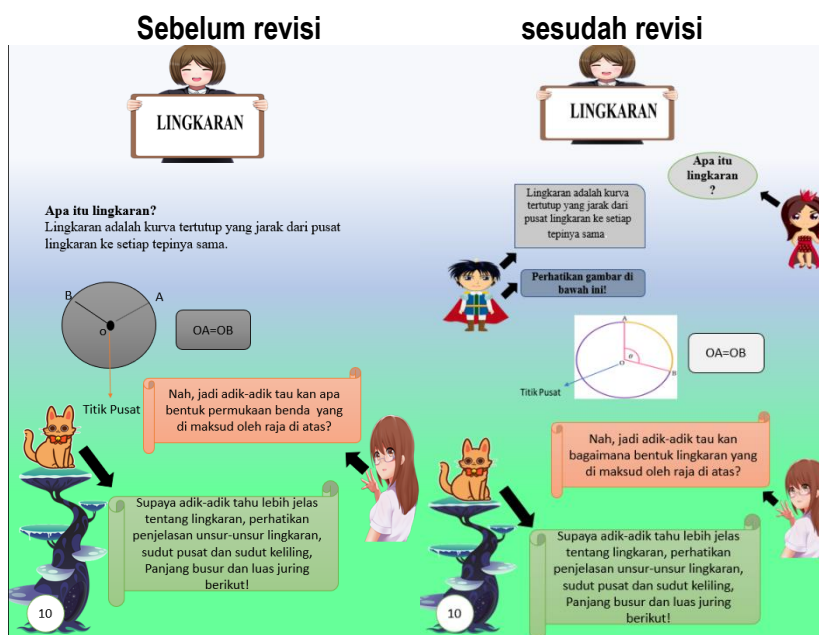
Tabel 3. Hasil validasi

Instrumen Penelitian	Validator			Rata-rata	Kriteria
	I	II	III		
Materi dan media	92,30%	90,76%	82,22	88,42%	Sangat Valid
Angket	100%	93,33%	93,33%	95,55	Sangat Valid

Tabel 3 Menunjukkan persentase rata-rata hasil validasi oleh ahli media dan materi dengan persentase 82,22% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya angket validasi oleh ketiga validator persentase rata-ratanya 95,55% dengan kriteria sangat valid.

5. Revisi Desain

Kekurangan telah diidentifikasi setelah selesainya desain produk dan evaluasi oleh tenaga ahli. Untuk mengembangkan buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran, akan dilakukan revisi desain setelah diketahui kekurangannya. Revisi ini akan dilakukan sejalan dengan ide-ide yang ditawarkan oleh para ahli pada saat validasi. Komponen yang diperbaiki disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Penambahan gambar *anime* dan perubahan gambar lingkaran

Dari Gambar 1 dapat dilihat bahwa pada bagian desain aspek yang menjadi revisi adalah penambahan gambar anime. Sebelumnya hanya menampilkan sedikit gambar dan ditambah gambar untuk membuat buku cerita bergambar animenya menarik

6. Uji Coba Produk

Fase berikutnya, yang muncul setelah produk diverifikasi dan ditingkatkan, adalah mengujinya. Pada tahap ini dilakukan di kelas VIII MTs Al-Huda Mubung yang merupakan kelas tunggal dengan jumlah siswa 29 orang. Evaluasi produk dibuat agar mengetahui bagaimana

respon anak terhadap pembuatan buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran.

Ujian penilaian diberikan kepada siswa setelah mereka disugahi dengan buku cerita bergambar anime. Tujuan dari tes hasil belajar ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik siswa telah menerapkan informasi yang telah mereka pelajari dari bahan ajar. Tes ini berupa soal *post-es* materi lingkaran. Hasil ujian yang diberikan dalam bentuk *post-test* dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4. Hasil tes

1	Skor tertinggi	95
2	Skor terendah	40
3	Rerata	77,06
4	Banyak Siswa	29
5	Banyak siswa yang tuntas	24
6	Banyak siswa tidak tuntas	5
7	Persentase siswa tuntas	82,75%
8	Persentase siswa tidak tuntas	17,25%

Tabel 5. Hasil keefektifan buku cerita bergambar *anime*

Siswa tuntas	Persentase(%)	Kriteria
24	82,75%	Sangat Efektif

Berdasarkan Tabel 5 hasil tes siswa menggunakan tes essay diperoleh hasil 24 siswa (82,47%) yang tuntas dengan mencapai nilai KKM ≥ 75 dan 5 siswa (17,25%) belum mencapai KKM atau tidak tuntas. Terlihat juga buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran ini memiliki kriteria sangat efektif, hasil ini didapat dari jumlah siswa yang memperoleh KKM (kriteria ketuntasan minimum) dari rata-rata hasil tes siswa.

Adapun hasil kepraktisan buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran yang dikembangkan berdasarkan angket guru dan siswa dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil kepraktisan buku cerita bergambar *anime*

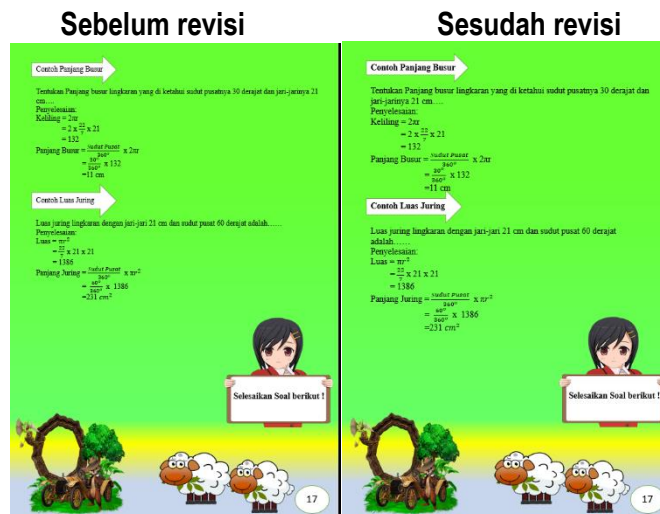
Respon	Total skor	Persentase(%)	Kriteria
Guru	43	86%	Sangat Praktis
Siswa	2.660	91,72%	Sangat Praktis
Rata-rata	-	88,89%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat bahwa angket respon guru terhadap buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran memiliki total skor 43, persentasenya sebesar 86% dan kriterianya sangat praktis. Sedangkan angket respon siswa terhadap buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran memiliki total skor 2.660 dengan persentasenya 91,72% dan kriterianya adalah sangat praktis. Jika dirata-ratakan, persentase angket respon guru dan siswa sebesar 88,89% dengan kriteria sangat praktis sehingga dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar anime menggunakan model kooperatif *learning* pada materi lingkaran ini praktis digunakan sebagai media dalam pembelajaran matematika.

6. Revisi produk

Setelah melaksanakan uji coba produk di MTs Al-huda Mubung serta mendapatkan tanggapan dari siswa terhadap buku cerita bergambar *anime*, maka akan dilakukan revisi produk.

Revisi produk ini dilaksanakan agar menghasilkan produk yang lebih baik. Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh siswa yaitu tulisan pada soal latihan masih kecil.



Gambar 2. Memperbesar tulisan

PEMBAHASAN

Sebuah bahan ajar dikatakan baik apabila terlihat menarik dan bisa memudahkan serta membimbing siswa saat memahami materi pelajaran yang diberikan. Guru diharapkan mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa, khususnya bahan ajar yang diberikan kepada siswa. Langkah-langkah yang dipakai pada proses pengembangan termasuk mengidentifikasi potensi masalah, mengumpulkan data dan informasi, membuat produk, memvalidasi desain, merevisi desain, menguji produk, dan merevisi produk lagi. Buku cerita bergambar anime telah menjadi subjek banyak studi dan pengembangan.

Setelah dilaksanakan uji coba di MTs Al-huda Mubung, tidak ditemukannya lagi kekurangan untuk mengharuskan revisi selain ukuran tulisan yang kurang besar. Hal ini sejalan dengan penelitian Rohmah (2016) menyatakan bahwa “berdasarkan perhitungan, maka pengamatan yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi mencapai 80%”. Jika di cocokkan dengan tabel kevalidan, dengan itu menampilkan bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh ahli terhadap buku cerita bergambar *anime* pada materi lingkaran termasuk dalam kriteria sangat valid.

Jawaban yang diberikan guru dan siswa terhadap angket respon dapat digunakan untuk melakukan analisis kepraktisan dari hasil yang diperoleh dari penggunaan buku cerita bergambar anime. Pembuatan buku cerita bergambar anime menghasilkan skor angket respon 86 % dari guru dan 91,72 % dari siswa, dengan skor rata-rata keseluruhan 88,89 %. Berdasarkan temuan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan buku cerita bergambar anime dengan standar sangat praktis. Berdasarkan temuan penelitian yang dilaksanakan oleh Rohmah (2016) yang menyatakan bahwa “tingkat daya tarik bahan ajar untuk memperoleh kualifikasi sangat menarik berdasarkan hasil penilaian bahan ajar dengan persentase eksperimen 80 %,” yang diterjemahkan menjadi “bahan ajar sangat praktis”.

Sebuah tes dapat digunakan untuk menilai kemanjurannya berdasarkan hasil pemanfaatan buku cerita bergambar anime, dan hasil tes tersebut dapat digunakan untuk mengukur keefektifannya. Ada total lima pertanyaan esai yang termasuk dalam penilaian ini. Fakta bahwa pemahaman siswa tentang konten lingkaran diukur, dan temuan menunjukkan tingkat penyelesaian 82,75%, menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal siswa mencapai tujuan dengan kriteria sangat efektif. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Zahro'in (2014) menyatakan bahwa “hasil

dari uji coba dalam bentuk *post-test* dengan rata-rata 77,50". Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa produk buku cerita bergambar anime layak untuk dikembangkan sekolah.

KESIMPULAN

Secara umum dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar anime dapat digunakan dan diterapkan sebagai bahan ajar untuk pembelajaran baik di sekolah maupun secara mandiri pada materi lingkaran di kelas VIII SMP/MTs. Kesimpulan ini dapat dicapai karena fakta bahwa bahan ajar dapat digunakan dan diterapkan berdasarkan temuan uji coba dan diskusi produk. Berikut ini adalah beberapa temuan yang dapat ditarik dari submasalah penelitian:

1. Hasil kevalidan penilaian dari para ahli terhadap buku cerita bergambar anime mendapat persentase sebesar 82,22% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi angket mendapatkan rata-rata 95,55% dengan kriteria sangat valid.
2. Hasil kepraktisan respon guru dan siswa setelah menggunakan bahan buku cerita bergambar anime, diketahui bahwa angket respon guru 86% dengan kriteria sangat praktis, respon siswa diperoleh 91,72% dengan kriteria sangat praktis, dan diperoleh rata-rata sebesar 88,89% dengan kriteria sangat praktis.
3. Hasil keefektifan siswa setelah menggunakan buku cerita bergambar anime, diketahui bahwa siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal lingkaran sebanyak 24 siswa dengan persentase 85,75%, sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa 17,25%. Dapat disimpulkan bahwa hasilnya sangat efektif.

REKOMENDASI

Beberapa rekomendasi dapat dibuat berdasarkan temuan studi dan perdebatan, termasuk:

1. Perlu dikembangkan bahan ajar buku cerita bergambar yang lebih luas sehingga dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika yang mampu mengurangi kesalahan-kesalahan siswa dalam menyelesaikan masalah serta dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri.
2. Sebelum melakukan pengembangan produk sebaiknya melakukan observasi terlebih dahulu untuk melihat dan mengukur kemampuan awal siswa sehingga produk yang dikembangkan bisa digunakan pada semua tingkat kemampuan siswa.
3. Proses pengamatan dilakukan secara mendalam agar dapat mengembangkan produk yang sesuai dengan kemampuan siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung terhadap pelaksanaan penelitian ini salah satunya adalah siswa-siswi MTs Al-Huda Mubung kelas VIII dijadikan menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipta, H., & Hasanah, M. (2016). Pemanfaatan buku cerita bergambar sebagai sumber bacaan siswa sd. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(5), 989–992. [Http://Dx.Doi.Org/10.17977/Jp.V1i5.6337](http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i5.6337)
- Handayani, H. (2017). Upaya meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan aktivitas siswa melalui pembelajaran kooperatif learning tipe jigsaw di kelas ii sekolah dasar. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 39-45.
- Herianto, A. (2018). Analisis efektivitas, kelebihan dan kekurangan desain model cooperative learning dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi lingkungan pada mahasiswa

program studi pendidikan geografi di pulau Lombok. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*.

Hazna, M. (2020). *Hambatan guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual di mts yapi pakem*. Skripsi. Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003><http://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>

Kemendikbud. (2018). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 36 tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 59 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah menengah atas/madrasah aliyah. *Permendikbud*, 1–12.

Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis augmented reality untuk mengakomodasi generasi z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780-791. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>.

Ridwan. (2016). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.

Rohmah, N. (2016). *Pengembangan bahan ajar matematika berbasis buku fabel berkarakter untuk meningkatkan hasil belajar tematik materi bangun datar kelas iv a sd islam as-salam Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.

Sowmya, V., Parthipan, V., & Sriram, K, V. (2015). Augmented reality. *International Journal Of Applied Engineering Research*.

Surya, E., Putri, F. A., & Mukhtar. (2017). Improving mathematical problem-solving ability and self-confidence of high school students through contextual learning model. *Journal on Mathematics Education*, 8(1), 85–94. <https://doi.org/10.22342/jme.8.1.3324.85-94>

Tarigan, N. T. (2018). Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca siswa kelas iv sekolah dasar. *Jurnal curere*, 2(2), 141-152. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v2i2.157>.

Yuliana, Y. (2018). *Pengembangan buku cerita bergambar sebagai bahan ajar dalam perkembangan moral anak usia dini taman kanak-kanak islamiyah Desa Tanjung Raja*. Disertasi. UIN Raden Intan Lampung.

Zahro'in, A.N.I (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Bentuk Buku Dongeng Fabel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas II SDN Sidorejo 2 Kecamatan Jabu Malang*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.