

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan pengetahuan merupakan dua hal yang bergerak secara dinamis dan tentu sebagai suatu realitas yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan saat ini (Al, 2023). Pada era modernisasi saat ini, teknologi menjadi hal yang konvensional untuk digunakan dalam kehidupan manusia. Transformasi yang begitu masif membawa banyak perubahan terhadap cara seseorang dalam melakukan aktivitas sosial. Hal ini dapat menimbulkan dampak-dampak baru terhadap seluruh bidang dalam kehidupan manusia tidak terkecuali pada bidang pendidikan (Siringoringo & Alfaridzi, 2024). Adanya penggunaan teknologi yang sangat masif pada bidang pendidikan diharapkan mampu memberikan manfaat yang berdampak langsung terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia. Dalam suatu proses pembelajaran sendiri, dengan melakukan adaptasi terhadap transformasi digital saat ini memungkinkan untuk setiap konsep dalam pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan interaksi yang terjadi antara guru dan siswa sebagai faktor penting berjalannya sebuah proses belajar yang dikatakan baik jika tujuan pembelajaran tersebut mampu memberikan dampak positif terhadap siswa (Yani dkk., 2024). Salah satu bentuk adaptasi terhadap transformasi teknologi yang umum dilakukan pada proses pembelajaran pada saat ini yaitu teknologi yang terintegrasi pada media pembelajaran.

Untuk mengoptimalkan proses interaksi dan komunikasi pada proses pembelajaran, maka diperlukan suatu mediasi yang digunakan untuk mencapai target dari pembelajaran yang ditetapkan (Calderón & Montoya, 2022). Mediasi yang umum digunakan dalam pembelajaran dikenal dengan istilah media pembelajaran.

Media pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai suatu alat yang berfungsi dalam perantara suatu informasi dari guru terhadap siswa sehingga mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar yang dapat meningkatkan efektivitas belajar (Daniyati dkk., 2023). Hal ini juga berarti bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa, motivasi, serta memperdalam materi yang dimanfaatkan sesuai dengan tingkat karakteristik peserta didik (Artanti dkk., 2023). Sejalan dengan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran ini, maka perlu adanya penerapan yang masif terhadap seluruh disiplin ilmu, termasuk disiplin ilmu matematika yang mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu dari beberapa disiplin ilmu yang diterapkan pada setiap instansi pendidikan di Indonesia. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang menuntut adanya pemikiran yang kritis dan keterampilan pemecahan masalah karena berkaitan dengan simbol-simbol, rumus, dan angka untuk memecahkan masalah pada kehidupan sehari-hari sehingga membantu seseorang untuk mengembangkan keterampilan berpikir secara logis (Yani dkk., 2024). Adanya pengembangan pemikiran logis dan penalaran dalam matematika menjadikan pembelajaran matematika sangat berperan dalam

membantu meningkatkan kualitas sumber daya manusia di dunia (Lukman dkk., 2023).

Matematika merupakan suatu pembelajaran yang percaya akan proses, hal ini dimaksudkan bahwa setiap konsep pada mata pelajaran matematika tidak bisa dipelajari hanya dalam satu waktu. Dalam pembelajaran matematika ini perlu adanya pembiasaan dan pelatihan secara bertahap dan berulang (Heryanto dkk., 2022). Matematika memiliki karakteristik yang sangat unik yaitu pengolahan objek yang menjadi kajian dari matematika menggunakan banyak rumus, simbol, dan persepsi sehingga hal ini yang menjadi pembeda di antara disiplin ilmu lainnya. Konsep matematika memiliki keterkaitan yang erat dengan aktivitas sosial seseorang, baik dari yang paling sederhana sampai ke yang paling kompleks. Matematika bukanlah ilmu yang terpisah dan terisolasi dari kehidupan manusia. Matematika sendiri memudahkan seseorang dalam merasionalkan suatu informasi yang sulit diterapkan seperti sains.

Matematika sendiri bukan tanpa alasan diajarkan dan ditetapkan sebagai disiplin ilmu yang wajib ditempuh pada jenjang sekolah dasar, terdapat banyak manfaat yang didapatkan oleh siswa melalui pembelajaran konsep matematika. Jika dilihat secara umum, seluruh aspek kehidupan membutuhkan adanya rasionalitas dari matematika. Dimulai dari pengelolaan keuangan, inovasi teknologi, pendidikan, hingga kesehatan (Kurniati dkk., 2024). Melalui akar konsep matematika yang kuat, maka tantangan yang akan terjadi di masa depan dapat ditangani dengan baik. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran matematika. Selain aspek kognitif, perlu adanya pengembangan aspek psikologis atau sikap positif terhadap matematika seperti *Self*

Concept dan *Mathematical Mindset*. Diharapkan, melalui pengembangan sikap positif tersebut membantu mereka untuk meningkatkan hasil belajar matematika dan memperkuat konsep matematis dengan mereduksi adanya kecemasan Matematika.

Self concept dan *mathematical mindset* merupakan dua hal dari sekian faktor yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar matematika di sekolah. *Self concept* dapat dikatakan sebagai persepsi seseorang dalam menilai tingkat kemampuan dirinya dalam menghadapi sesuatu (Krismayantie & Fasha, 2020). *Self concept* sendiri merupakan salah satu aspek psikologis pada siswa yang memberikan kontribusi tinggi terhadap keberhasilan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan (Adlawon dkk., 2022). Siswa yang cenderung memiliki *Self concept* yang tinggi atau dikenal sebagai *Positive Self Concept* cenderung akan mampu menunjukkan tingkah laku yang positif, memiliki rasa percaya diri, tidak mudah menyerah, serta tidak mudah merasakan kecemasan dalam mengerjakan hal apapun termasuk dalam menghadapi permasalahan yang berkaitan dengan matematika (Siregar, 2019).

Selain *self concept*, terdapat salah satu faktor yang juga mempengaruhi dari prestasi belajar matematika siswa di sekolah dasar yaitu *mathematical mindset*. *Mathematical mindset* didefinisikan sebagai pola pikir seseorang termasuk dalam keyakinan, sikap, dan pendekatan yang digunakan dalam belajar dan menyelesaikan masalah. Terdapat dua asumsi dalam *mathematical mindset* yang menjadi akar seseorang memandang tingkat intelegensi mereka yaitu *fixed mindset* yang berarti bahwa keyakinan seseorang terhadap tingkat intelegensi yang tidak akan berubah karena faktor tertentu dan *mathematical mindset* yang berarti bahwa keyakinan

seseorang terhadap adanya perkembangan atau perubahan pada tingkat intelegensi seseorang melalui beberapa usaha dan ketekunan (Megawanti dkk., 2024).

Jika dikaitkan dengan keberhasilan akademis siswa dalam pembelajaran matematika, *mathematical mindset* menjadi pengaruh positif yang perlu dikembangkan di dalam kelas. Siswa yang dapat mengembangkan *mathematical mindset* akan cenderung mampu mengatasi berbagai permasalahan kompleks dalam matematika secara kreatif serta meyakini bahwa kegagalan dalam penyelesaian masalah merupakan salah satu bentuk sarana belajar lebih giat (Saefudin dkk., 2023).

Namun, berdasarkan laporan dari hasil PISA pada tahun 2018, prestasi matematika di Indonesia masih dikatakan rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Data menyatakan bahwa rata-rata hasil capaian skor yang didapatkan oleh peserta didik di inonesia hanya mencapai 379 dari skor minimal yang telah ditentukan oleh OECD yaitu 487 (Nur dkk., 2024). Beberapa faktor yang muncul dari hasil yang kurang maksimal ini adalah adanya kecemasan saat pembelajaran matematika dan masih banyaknya siswa yang memiliki pola pikir tetap terhadap matematika dimana hampir 60% peserta didik dari Indonesia percaya bahwa tingkat kecerdasan matematika mereka adalah sesuatu yang statis dan tidak dapat dirubah karena beberapa faktor (Saefudin dkk., 2023).

Di sisi lain, pada laporan PISA tahun 2012 menyatakan bahwa sekitar 59% siswa dari total 34 negara yang mengikuti OECD mengatakan bahwa mereka mengalami adanya ketakutan serta kecemasan setiap pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas (Sausan & Wibowo, 2024). Data ini juga didukung berdasarkan hasil observasi mandiri pada peserta didik di beberapa sekolah. Berdasarkan hasil

observasi, ditemukan bahwa tingkat *mathematical self-concept* dan *mathematical mindset* yang rendah pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Busungbiu dan SD Negeri 4 Busungbiu yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Hasil Kuesioner *Mathematical self-concept* dan *Mathematical Mindset*

No	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	Persentase	
			<i>Mathematical self-concept</i>	<i>Mathematical Mindset</i>
1	SD Negeri 1 Busungbiu	20	59%	60%
2	SD Negeri 4 Busungbiu	23	56%	57%

Berdasarkan fakta di lapangan masih banyak siswa di sekolah dasar yang menganggap bahwa pembelajaran matematika dalam pandangan negatif yang berpengaruh pada prestasi akademik mereka. Siswa menganggap bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sangat abstrak dan membingungkan sehingga menjadi stigma negatif atau meningkatkan kecemasan terhadap matematika sehingga menurunkan tingkat *self concept* siswa tersebut (Mahuda dkk., 2021). Pandangan negatif ini biasanya muncul pada peserta didik ketika mendapat strategi pembelajaran dan evaluasi yang kurang memadai dalam mendukung keberhasilan belajar matematika siswa. Jika hal ini terus berulang, kondisi tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan menumbuhkan rasa kecemasan, ketidakpercayaan diri, serta menumbuhkan pola pikir siswa bahwa perkembangan kognitif mereka dalam pembelajaran mereka akan statis.

Data di atas menunjukkan bahwa hasil belajar rendah pada matematika ini yang disebabkan oleh faktor adanya kecemasan pada pembelajaran matematika karena kurangnya *mathematical self-concept* dan tingkat *mathematical mindset* yang rendah menyebabkan adanya kesenjangan antara harapan dan realitas yang

ditujukan oleh konsep matematika di sekolah dasar itu sendiri. Berdasarkan hasil observasi, terdapat satu temuan yang menjadi salah satu pemicu terhadap penurunan *self concept* dan *mathematical mindset* pada pembelajaran matematika yaitu kurangnya penerapan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan aspek emosional serta afektif siswa.

Menumbuhkan *self concept* dan *mathematical mindset* perlu diterapkan suatu intervensi seperti media pembelajaran dengan basis model pembelajaran dalam matematika yang tidak hanya dapat meningkatkan aspek kognitif dari siswa namun juga aspek psikologis siswa. Tugas seorang guru dalam mengajar tidak lagi hanya sebagai mediasi konsep dalam disiplin ilmu, namun juga mampu mendorong siswa untuk yakin terhadap kemampuannya sendiri sehingga mereka mampu membangun sendiri pemahaman mereka terhadap suatu konsep (Kurniati dkk., 2024). Salah satu solusi yang relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran matematika yang tidak hanya mengembangkan pengetahuan siswa namun juga mampu meningkatkan *self concept* dan *mathematical mindset* siswa yaitu dengan menerapkan media komik digital berbasis model pembelajaran *accelerated learning cycle*.

Komik termasuk ke dalam jenis seni rupa yang bertujuan dalam menyampaikan informasi melalui panel-panel gambar secara terpisah namun berurutan. Alasan pemilihan media pemilihan media komik digital berbasis model *accelerated learning cycle* yaitu komik masih banyak digemari di lingkungan anak-anak saat ini. Komik sendiri memiliki karakteristik yang menarik dengan menghadirkan visualisasi yang dapat diintegrasikan dengan seluruh disiplin ilmu dalam pembelajaran termasuk matematika. Hal ini ditinjau dari pemahaman siswa

bahwa buku teks dengan visual menarik akan mampu meningkatkan faktor emosional siswa termasuk dalam meningkatkan *self concept* dan *mathematical mindset* dalam pembelajaran matematika. Sehingga hal ini berdampak pada hasil serta prestasi belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Merujuk pada beberapa penelitian salah satunya pada penelitian Febriyandani, 2021 menunjukkan bahwa, visualisasi dan narasi sebagai bentuk penyampaian materi mampu meningkatkan hasil belajar dalam matematika. Komik merupakan salah satu media hiburan yang dapat diterapkan dengan mengadaptasi konten pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar melalui peningkatan minat dan motivasi dalam belajar matematika (Febriyandani, 2021). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa model pembelajaran *accelerated learning cycle* terbukti memiliki hasil positif dalam peningkatan persepsi yang baik terhadap pembelajaran matematika (Siregar, 2019). Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya masih hanya menunjukkan peningkatan media komik terhadap aspek afektif seperti motivasi dan minat, terdapat celah pada penelitian sebelumnya dimana terdapat beberapa faktor atau variabel yang belum diteliti oleh penelitian sebelumnya yaitu aspek afektif khususnya *mathematical self-concept* dan *mathematical mindset* secara simultan yang berpengaruh terhadap keberhasilan matematika siswa dalam jangka panjang.

Pengintegrasian kedua hal tersebut dalam penelitian ini berfungsi untuk mengoptimalkan komik digital dalam tujuan peningkatan *self concept* dan *mathematical mindset* pada pembelajaran matematika, maka digunakan model yang berfungsi sebagai basis dalam pembuatan komik digital ini yaitu model pembelajaran *accelerated learning cycle* (ALC) dengan pendekatan *mindful*

learning. Model pembelajaran ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna kepada peserta didik terhadap proses pembelajaran matematika melalui pemberian pandangan dan emosi positif terhadap matematika sehingga hal ini mampu mengubah pandangan negatif siswa serta mereduksi kecemasan matematis siswa sehingga implikasi dari hal ini adalah mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada disiplin ilmu matematika (Fajriah dkk., 2021). Penerapan pendekatan *mindful learning* juga menjadi acuan dalam pengembangan media komik digital ini dengan tujuan selain menumbuhkan pandangan positif, pengembangan media pembelajaran ini juga mampu memberikan pembelajaran yang bermakna dan riil yang artinya melalui penerapan model pembelajaran *accelerated learning cycle* berpendekatan *mindful learning* pada pengembangan komik digital ini, peserta didik diarahkan agar mampu memahami suatu konsep dan korelasinya dalam kehidupan nyata (Sitopu dkk., 2020).

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, diperlukan suatu intervensi untuk mengatasi permasalahan kurangnya tingkat *self concept* dan *mathematical mindset* pada siswa. Adapun intervensi yang dilakukan yaitu dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model ALC Berpendekatan *Mindful Learning* Untuk Meningkatkan *Self Concept* Dan *Mathematical Mindset* Siswa SD.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah dirumuskan pada latar belakang permasalahan tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang termuat yaitu sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar serta prestasi matematika siswa yang kurang maksimal berdasarkan data dari internasional.
- 2) Kurangnya tingkat *mathematical self-concept* dan *Mathematical Mindset* dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar yang menyebabkan adanya kecemasan dalam matematika.
- 3) Rendahnya frekuensi penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya mengembangkan aspek kognitif namun juga aspek psikologis siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjabaran permasalahan yang telah diidentifikasi, maka peneliti melakukan pembatasan masalah tersebut dengan fokus terhadap upaya peningkatan *self concept* dan *mathematical mindset* pada pembelajaran matematika melalui pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis model ALC berpendekatan *mindful learning*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka permasalahan akan dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media komik digital berbasis model *accelerated learning cycle* berpendekatan *mindful learning*?
- 2) Bagaimana validitas media komik digital berbasis model *accelerated learning cycle* berpendekatan *mindful learning*?
- 3) Bagaimana kepraktisan media komik digital berbasis model *accelerated learning cycle* berpendekatan *mindful learning*?

- 4) Bagaimana efektivitas media komik digital berbasis model *accelerated learning cycle* berpendekatan *mindful learning* untuk meningkatkan *mathematical self-concept* dan *Mathematical mindset* siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan dari permasalahan yang telah dipaparkan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun media komik digital berbasis model ALC berpendekatan *mindful learning*.
- 2) Untuk menganalisis validitas media komik digital berbasis model ALC berpendekatan *mindful learning*.
- 3) Untuk menganalisis kepraktisan media komik digital berbasis model ALC berpendekatan *mindful learning*.
- 4) Untuk menganalisis efektivitas media komik digital berbasis model ALC berpendekatan *mindful learning* untuk meningkatkan *self concept* dan *Mathematical mindset* siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat Teoritis

Melalui pengembangan serta penelitian yang dilakukan, diharapkan hasil pengembangan ini dijadikan suatu pedoman serta variasi literatur yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis berpendekatan *mindful learning* untuk meningkatkan *mathematical self-concept* dan *mathematical mindset* siswa sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Melalui pengembangan dan penelitian yang dilakukan, hal ini dapat dimanfaatkan siswa untuk meningkatkan *mathematical self-concept* dan *mathematical mindset* siswa dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka dalam jangka panjang.

b) Bagi Guru

Melalui penelitian ini, informasi serta media yang dihasilkan diharapkan agar dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai salah satu alternatif variasi media pembelajaran dalam meningkatkan *mathematical self-concept* serta *mathematical mindset* siswa dalam pembelajaran matematika.

c) Bagi Peneliti

Hasil atau informasi yang didapat dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan pengalaman langsung serta memberi inovasi dalam media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi dari produk yang diharapkan melalui pengembangan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1) Media komik digital berbasis model *accelerated learning cycle* berpendekatan *mindful learning* yang mencakup beberapa komponen-komponen penting yaitu sebagai berikut.

a) Sampul

Sampul dalam media pembelajaran komik digital ini akan memberikan visualisasi karakter utama dan karakter sampingan sebagai karakter pendukung

perkembangan *mathematical self-concept* dan *mathematical mindset* dari karakter utama. Fungsinya adalah sebagai elemen visual yang memberikan kesan awal yang baik dan memberikan daya tarik visual kepada siswa.

b) Pengantar komik

Pada bagian pengantar dalam komik akan berfungsi sebagai latar belakang dikembangkan suatu media komik digital yang sekaligus memfasilitasi antara pengguna dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kata pengantar dalam komik ini akan menjelaskan bahwa komik tidak hanya sebagai media hiburan namun juga penyampai informasi yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran melalui pembentukan emosi positif terhadap matematika.

c) Petunjuk Penggunaan

Petunjuk penggunaan dalam media komik ini digunakan untuk membimbing praktisi yaitu guru dan siswa dalam mengoperasikan dan menerapkan media secara tepat. Hal ini ditujukan agar siswa dan guru cepat beradaptasi dalam pembelajaran yang menggunakan platform digital.

d) Daftar isi

Daftar isi berfungsi sebagai pemetaan struktur buku untuk memberikan kemudahan dalam akses pada setiap bagian serta komponen pada komik digital.

e) Isi atau konten komik

Isi komik berisikan alur cerita yang berbasis model ALC dengan mengintegrasikan pendekatan *mindful learning* pada setiap aktivitas atau kata-kata yang disampaikan. Fungsi dari konten komik ini yaitu untuk memberikan konsep pembelajaran melalui visualisasi dan naratif yang kontekstual. Selain itu konten komik mewadahi adanya beberapa fase dalam model ALC sehingga memberikan

pengalaman belajar yang kontekstual dan peningkatan emosi positif dalam pembelajaran matematika.

f) Asesmen dan Refleksi

Komponen asesmen dan refleksi digunakan sebagai alat evaluasi pada setiap aktivitas telah dilakukan. Asesmen yang digunakan berupa asesmen dengan pertanyaan terbuka untuk menghindari adanya *false growth* dan refleksi dilakukan untuk mengetahui kemajuan mereka pada aspek afektif yang ingin dituju.

g) Tentang Penulis

Komponen akhir yang menjadi spesifikasi media ini yaitu bagian mengenai penulis media komik digital yang digunakan untuk membangun kedekatan emosional dan berbagi pengalaman bahwa penulis juga merupakan seseorang yang takut terhadap matematika.

2) Media disajikan dengan format berbasis web yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti *handphone*, laptop, dan komputer.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1) Asumsi Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini memiliki beberapa asumsi pengembangan yaitu sebagai berikut.

a) Asumsi Teoritik

(1) *Mathematical self-concept* dan *mathematical mindset* dapat dikembangkan serta dibentuk melalui pengalaman belajar yang bermakna, positif serta mendorong perkembangan *mathematical mindset* siswa.

(2) Model *accelerated learning cycle* berpendekatan *mindful learning* mampu meningkatkan keterlibatan emosi serta keterbukaan terhadap pembelajaran matematika.

b) Asumsi Empiris

(1) Siswa sekolah dasar menunjukkan minat yang tinggi terhadap penerapan media pembelajaran komik khususnya dalam bentuk digital.

(2) Instrumen yang digunakan dalam penelitian dijawab dengan sungguh-sungguh dan sesuai dengan kondisi lapangan yang terjadi saat mengisi instrumen oleh responden.

(3) Sekolah yang digunakan sebagai tempat pelaksanaan penelitian telah memiliki sarana dan prasarana yang memfasilitasi implementasi media digital.

c) Asumsi Eliminatif

(1) Tidak terdapat gangguan yang signifikan terhadap berjalannya suatu penelitian pada tempat pelaksanaan penelitian.

(2) Seluruh siswa memiliki tingkat literasi yang relatif setara untuk menghindari kesenjangan kemampuan untuk memahami suatu bacaan.

(3) Pelaksanaan penelitian tidak dipengaruhi oleh latar belakang seseorang yang tidak dipertimbangkan.

1) **Keterbatasan Pengembangan**

a) Produk media pembelajaran dikembangkan dengan menyesuaikan karakteristik pada siswa sekolah dasar dan hanya memuat cerita dari satu materi, sehingga hasil produk pengembangan hanya ditujukan bagi lingkup yang terbatas

- b) Produk pengembangan hanya dapat diakses melalui bantuan peralatan elektronik seperti laptop, *handphone*, dan komputer dengan bantuan internet.
- c) Produk media pembelajaran dikembangkan pada waktu yang terbatas dan diuji hanya pada kelompok kecil.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam persepsi pada penulisan penelitian ini, maka terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

1) Model *Accelerated Learning Cycle*.

Accelerated learning cycle (ALC) merupakan model pembelajaran yang memunculkan persepsi positif serta mengurangi emosi negatif dalam siswa terhadap pembelajaran sehingga mampu meningkatkan potensi siswa dengan baik pada suatu proses pembelajaran (Fajriah dkk., 2021).

2) *Mindful Learning*

Mindful learning dalam dunia pendidikan didefinisikan sebagai suatu metode pendekatan yang mengutamakan pada kesadaran penuh dari siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga memfokuskan terhadap peningkatan fokus dari siswa sehingga mampu mengatasi tantangan akademik (Pratama dkk., 2024).

3) *Mathematical self-concept*

Mathematical self-concept dapat dikatakan sebagai persepsi seseorang dalam menilai tingkat kemampuan dirinya dalam menghadapi sesuatu dalam pembelajaran matematika (Krismayantie & Fasha, 2020).

4) *Mathematical Mindset*

Mathematical mindset didefinisikan sebagai pola pikir seseorang termasuk dalam keyakinan, sikap, dan pendekatan yang digunakan dalam belajar dan menyelesaikan masalah

