

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemahaman konsep menjadi pondasi awal bagi seseorang untuk memahami sesuatu yang dipelajari. Mengacu pada teori belajar kognitif, peran dasar pemahaman konsep meliputi menyederhanakan, meringkas serta mengklasifikasikan materi (Radiusman, 2020). Pengaruh pemahaman konsep ini akan terbawa terus hingga anak tersebut dewasa (Mulyasari et.a., 2023). Kemampuan pemahaman yang baik memberikan pengaruh besar pada siswa. Hal ini, dapat dilihat ketika siswa mendapatkan masalah, siswa tersebut akan lebih mudah dalam menyelesaikannya (Indiati et al., 2021). Sehingga dengan konsep yang sudah dipelajari mampu diaplikasikan siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

Penyampaian konsep pada awal pembelajaran harus diperhatikan, supaya pemahaman siswa sejalan dengan materi yang disampaikan agar meminimalisir terjadinya miskonsepsi. Kesalahan dalam penyampaian konsep dapat berpengaruh terhadap pemahaman materi yang sedang dipelajari siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa (Achmad et al., 2018). Hal ini, mengakibatkan kesulitan pada siswa ketika memahami konsep dan berakibat pada rendahnya tingkat pemahaman siswa. Dalam praktiknya, miskonsepsi dan kurangnya pemahaman konsep masih sering ditemukan dalam pembelajaran di kelas, termasuk pada mata pelajaran matematika (Dewi & Ibrahim, 2019). Kebanyakan siswa mengalami kesulitan karena

kesalahpahaman konsep, sebagian siswa mengandalkan hafalan dan mengesampingkan pemahaman konsep dasar. Sehingga siswa sering melakukan kesalahan dalam mencari dan menentukan solusi untuk sebuah permasalahan, dikarenakan ketidakpahaman terhadap makna yang terkandung pada konsep tersebut (Hardiyanti, 2016). Handayani (2019) menyatakan bahwa keterampilan pemahaman konsep matematika siswa perlu ditingkatkan agar siswa mampu memecahkan permasalahan dengan mengembangkan dan mengingat konsep-konsep yang relevan.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bagi 02 Kabupaten Madiun, di kelas III tingkat pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah. Dan didukung dengan hasil pretest pada materi penyajian data, menunjukkan bahwa dari 14 siswa, 5 siswa diantaranya sudah mencapai tingkat ketuntasan dan 9 siswa masih lainnya belum mencapai KKM. Dengan kriteria ketuntasan minimum untuk pelajaran matematika kelas III di SDN Bagi 02 adalah 70. Maka, siswa yang tidak mencapai KKM adalah 64,3%. Sedangkan siswa yang sudah mencapai KKM adalah 35,7%. Permasalahan tersebut muncul karena kurang inovatif dan kreatif kegiatan pembelajaran sehingga mengakibatkan rendahnya pemahaman siswa.

Konsep pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan kurangnya variasi dalam pembelajaran menyebabkan rendahnya minat dan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini, ditunjukkan dari respon siswa yang kurang tertarik ketika pembelajaran sehingga pembelajaran cenderung pasif. Selain itu, ketidaktuntasan pemahaman

konsep dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian membuat siswa kesulitan dalam memahami materi penyajian data. Salah satu faktor penghambat untuk siswa dalam mempelajari materi adalah ketidaktuntasan pada materi prasyarat (Khaeroni, 2015). Selanjutnya, materi yang belum disesuaikan dengan pengalaman siswa juga berpengaruh besar dan menyulitkan siswa ketika akan memahami konsep baru. Dengan kondisi ini, perlu adanya perubahan dari pendekatan konvensional menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa. Sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang menyebutkan bahwa siswa dapat secara aktif membangun pengetahuannya sendiri. Maka, dibutuhkan suatu model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi siswa.

Model pembelajaran adalah salah satu alternatif metode yang dapat dipilih guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran adalah strategi yang meliputi langkah - langkah pembelajaran, sistem pendukung serta metode evaluasi dan penilaian perkembangan siswa (Yusuf et al., 2019). Hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa model PBL berdampak baik terhadap pemahaman konsep matematis siswa dan dapat menjadi alternatif pilihan untuk membantu siswa memahami konsep matematis (Silalahi et al., 2023). *Problem Based Learning* (PBL) merupakan bentuk pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*student-centered learning*) yang berfokus pada permasalahan. Dimana siswa diberikan tugas untuk mencari solusi dari permasalahan tersebut dengan berdasar pada konsep yang telah dipelajari (Mayasari et al., 2022). Kelebihan

penggunaan model PBL diantaranya; mampu mengembangkan berpikir kritis siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, serta menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna (Gani et al., 2021). Namun, untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal dibutuhkan alat pendukung seperti media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah salah satu unsur pendukung dalam kegiatan belajar dan mengajar di kelas yang mampu menyalurkan pesan dan merangsang minat siswa (Fadilah et al., 2023; Mahardika et al., 2021). KOMEDI merupakan bentuk pengembangan dari komik konkrit menjadi media komik digital, kemudian disesuaikan dengan materi matematika. Berdasarkan penelitian sebelumnya penggunaan media Komik Matematika Digital atau KOMEDI dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dan juga terhadap pemahaman matematika siswa (Lestari, 2024). Komik merupakan media yang berisi gabungan antara ilustrasi tulisan dan gambar yang dikemas dalam alur cerita pendek. Informasi yang dikemas dalam komik cenderung komunikatif dan mudah dipahami (Kusumadewi et al., 2022). Dengan demikian, penerapan model PBL berbantuan media KOMEDI diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi permasalahan pemahaman konsep penyajian data pada siswa kelas III.

Berdasarkan permasalahan diatas serta didukung dengan penelitian sebelumnya maka, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Penyajian Data Melalui Model *Problem*

Based Learning Berbantuan Media Komik Matematika Digital Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah terperinci di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan menjadi:

Apakah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Komik Matematika Digital dapat meningkatkan pemahaman konsep Penyajian Data pada siswa kelas III Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep Penyajian Data melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Komik Matematika Digital pada siswa kelas III Sekolah Dasar.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat dan kegunaan sebagai berikut;

1. Bagi siswa
 - a. Siswa mampu meningkatkan pemahaman materi Penyajian Data dengan model PBL berbantuan media KOMEDI (Komik Matematika Digital).
 - b. Memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan khususnya dalam pelajaran matematika.

2. Bagi guru

- a. Guru mendapatkan alternatif model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika.
- b. Meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media KOMEDI.

3. Bagi sekolah

- a. Diharapkan mampu menjadi dorongan untuk guru dalam upaya perbaikan,
- b. Membuka kesempatan bagi sekolah untuk lebih maju dan berkembang
- c. Sebagai bahan masukan untuk mengadakan evaluasi program sekolah

4. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini digunakan untuk menambah pengetahuan yang lebih luas terkait penggunaan media pembelajaran baik kualitas dan penggunaan media ini,
- b. Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama, namun dengan sudut pandang yang berbeda.

E. Definisi Istilah

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam memperoleh, memaknai dan menginterpretasikan suatu konsep berdasarkan pengalaman, tanpa mengubah inti dari konsep tersebut.

2. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL merupakan model yang mengintegrasikan permasalahan dalam kehidupan nyata sebagai konten untuk siswa dalam proses belajar. Melalui model ini diharapkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis mampu berkembang dan siswa mampu memperoleh keterampilan dalam memecahkan masalah, sehingga setelah pembelajaran siswa tidak hanya mendapatkan materi pelajaran saja. Sintaks model PBL adalah 1) orientasi peserta didik, 2) pengorganisasian kelompok, 3) membimbing penyelidikan kelompok, 4) pengembangan dan penyajian hasil dan 5) analisis dan evaluasi.

3. Media KOMEDI

KOMEDI atau Komik Matematika Digital merupakan bentuk pengembangan dari komik konkrit menjadi media komik digital, kemudian disesuaikan dengan materi matematika.

4. Materi Penyajian Data

Data merupakan bentuk informasi yang berasal dari sumber yang pasti atau sumber yang sudah didapatkan sebelumnya. Materi penyajian data termasuk dalam capaian pembelajaran analisis data dan peluang.

Dengan tujuan pembelajaran yang mengharapkan siswa mampu mengurutkan data, membandingkan data, menganalisis serta menyajikannya dalam bentuk tabel.