

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model *Problem Based Learning* (PBL)

a. Definisi Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan serangkaian perencanaan pembelajaran yang sistematis meliputi perencanaan kurikulum, mengelola materi, mengatur kegiatan belajar, memberikan pedoman bagi guru, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, serta mengarahkan dan mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. (Asyafah, 2019). Model pembelajaran merupakan pendekatan atau strategi yang dirancang oleh guru untuk menggambarkan keseluruhan proses pembelajaran dari awal sampai akhir secara sistematis (Hendracita, 2021). Kesimpulan dari uraian tersebut model pembelajaran bukan hanya tentang cara mengajar, tetapi lebih kepada bagaimana merancang dan mengatur seluruh proses pembelajaran dengan pendekatan yang sistematis dan terstruktur, melibatkan berbagai elemen pendukung, serta memberikan penilaian yang tepat untuk mengukur perkembangan siswa.

b. Definisi *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Nugraha (2018) PBL adalah model pembelajaran yang mendukung siswa aktif dan mampu mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri sehingga memberikan pengalaman nyata pada siswa.

Selain itu, Pamungkas (2019) menjelaskan model PBL sebagai model pembelajaran konstruktivisme yang mendorong kemampuan berpikir kritis siswa melalui pemecahan masalah dan konteks nyata sehingga berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa model PBL merupakan model yang mengintegrasikan permasalahan dalam kehidupan nyata sebagai konten untuk siswa dalam proses belajar..

c. Manfaat Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut Azura (2024) model PBL mempunyai beberapa manfaat, diantaranya; kemampuan pemecahan masalah siswa yang meningkat, efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa serta fleksibel dan dapat digabungkan dengan pendekatan lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, (Dewi et al., 2020) menyatakan bahwa manfaat model PBL antara lain; meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa materi ajar, meningkatkan fokus pada pengetahuan yang relevan, mendorong untuk berpikir, membangun kerjasama tim, melatih karakter siswa meliputi jiwa kepemimpinan, keterampilan sosial, memotivasi belajar dan keterampilan belajar (*lifelong learning skills*). Dapat tarik kesimpulan bahwa manfaat model PBL mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir logis sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model PBL mempunyai kekurangan dan kelebihan ketika diimplementasikan dalam pembelajaran. Menurut Aini (2020) model pembelajaran PBL memiliki keunggulan antara lain; 1) mendorong siswa dalam mengembangkan kemampuan dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan keadaan nyata, 2) membantu siswa membangun pemahamannya secara mandiri melalui kegiatan belajar aktif, 3) fokus pembelajaran pada permasalahan, 4) mendorong keterlibatan siswa dalam belajar kelompok, 5) membiasakan siswa untuk belajar dari berbagai sumber informasi, 6) meningkatkan kemampuan siswa untuk mengevaluasi kemajuan belajarnya, 7) melatih siswa aktif melalui diskusi dan presentasi hasil kerja dan 8) membantu kesulitan belajar siswa.

Model PBL memiliki keunggulan lain yang meliputi: mewujudkan suasana belajar yang lebih menarik, fokus pembelajaran berorientasi pada masalah sangat relevan sehingga mengurangi beban siswa dalam menghafal serta melalui kegiatan diskusi memungkinkan siswa untuk mengatasi kesulitan belajar secara individu (Anjelina Putri et al., 2018). Selain itu, ada beberapa kekurangan model PBL. Auliah (2023) menyebutkan beberapa kekurangan model PBL yakni membutuhkan durasi waktu yang lebih lama dan mempertimbangkan kecakapan guru dalam memfasilitasi kerjasama siswa dalam kelompok secara efisien.

Berdasarkan pernyataan tersebut disimpulkan bahwa model PBL mempunyai beberapa kekurangan dan kelebihan. Kekurangan model ini adalah membutuhkan perencanaan yang baik sehingga memakan waktu cukup panjang. Kelebihannya model ini mampu melatih siswa mengembangkan keterampilan pada dirinya mulai dari kemampuan berpikir, diskusi kelompok, komunikasi serta memfokuskan siswa pada permasalahan.

e. Langkah – Langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun langkah – langkah model pembelajaran PBL menurut beberapa ahli, antara lain:

Tabel 2. 1. Sintaks Model *PBL*

No	Penulis	Sintaks Model <i>PBL</i>
1.	Sukmawati (2021)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Orientasi permasalahan 2. Pengorganisasian peserta didik 3. Pengarahan penyelidikan pada peserta didik 4. Pengembangan dan penyajian 5. Analisis dan evaluasi pemecahan masalah.
2.	Rahmadani (2023)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penyampaian tujuan pembelajaran 2. Pemberian permasalahan 3. Investigation 4. Menganalisis data 5. Pembuatan laporan 6. Refleksi proses dan hasil

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa sintaks model PBL dibagi menjadi lima tahap yang terdiri dari; 1) identifikasi siswa terhadap masalah, 2) mengelompokkan siswa untuk belajar, 3) membantu siswa dengan membimbing penyelidikan

kelompok, 4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta 5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Media KOMEDI

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana pendukung untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efisien dan optimal (Fadilah et al., 2023). Sudirman (2023) menjelaskan media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang berperan penting dalam proses pendidikan, karena berfungsi sebagai perantara penyampaian materi, sumber belajar yang efektif dan sarana untuk merangsang minat serta meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan sebelumnya Daniyati (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan serta minat siswa. Selain itu, bertujuan untuk menciptakan proses belajar yang efektif, memperkaya pengetahuan siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Kesimpulan dari beberapa penjelasan pengertian media pembelajaran adalah alat atau sarana sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses penyampaian informasi. Bertujuan untuk menstimulasi motivasi belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif, optimal dan

bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses pendidikan.

b. Jenis–Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis baik media konvensional dan media digital. Media konvensional sering digunakan dalam pembelajaran dan untuk pengoperasiannya tidak membutuhkan aplikasi atau teknologi informasi dan biasanya disampaikan berbentuk media komunikasi lisan dan tulisan. Sedangkan media digital dalam penggunaannya membutuhkan internet dan alat pendukung seperti ponsel, laptop dan media digital lainnya. (Yuniarti et al., 2023). Sejalan dengan pendapat tersebut, Siregar (2024) menjelaskan bahwa jenis media pembelajaran dapat dibedakan berdasarkan penyajiannya yang meliputi media cetak, media proyeksi, audio, audiovisual, media televisi dan multimedia.

Berbagai jenis media pembelajaran harusnya disesuaikan kebutuhan dan minat peserta didik serta dapat dikembangkan dengan menyesuaikan perkembangan teknologi. Media pembelajaran dapat berupa gambar, ilustrasi atau bentuk visual lainnya serta dapat dipadukan dengan suara atau audio visual seperti video pembelajaran. Media memiliki keragaman baik cara penyajian dan pembuatannya, ada media konkrit dan juga media digital.

c. Media Komik Matematika Digital (KOMEDI)



Gambar 2. 1 Media KOMEDI

Komik adalah media yang menyampaikan informasi berbentuk visual yang awalnya dikenal sebagai hiburan fiksi dalam bentuk cetak, namun seiring perkembangan teknologi dan masyarakat, komik juga berkembang dalam bentuk digital dan memuat unsur edukatif, informasi, serta dapat diakses kapan saja melalui perangkat digital (Gunawan & Sujarwo, 2022). Komik digital merupakan komik dalam bentuk digital dengan memanfaatkan teknologi yang dikemas dengan sederhana, komik digital dapat disajikan dalam media elektronik tertentu (Kusumadewi et al., 2022). KOMEDI adalah bentuk pengembangan dari komik konkrit menjadi media komik digital, kemudian disesuaikan dengan materi matematika. Dengan harapan, media ini mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa untuk belajar. Sehingga suasana kegiatan pembelajaran didalam kelas

menjadi lebih aktif dan menyenangkan serta mampu mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi siswa .

d. Manfaat Media KOMEDI

Media komik memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran antara lain, melalui cerita dan gambar komik dapat memberikan gambaran secara konkrit dan realistis serta dapat mengembangkan keterampilan 4C (Putri et al., 2023). Gunawan & Sujarwo, (2022) menyebutkan bahwa manfaat media komik diantaranya; untuk menimbulkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta merangsang pemikiran siswa secara visual.

Berdasarkan pernyataan diatas disimpulkan manfaat media komik yang utama adalah mampu menarik minat siswa untuk belajar. Kemudian, motivasi belajar siswa meningkat sehingga berpengaruh terhadap bertambahnya kemampuan siswa dalam memahami materi. Selain itu, media komik dapat mengembangkan kemampuan membaca siswa.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media KOMEDI

Menurut Narestuti (2021) ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media komik digital. Kelebihan dari media komik digital diantaranya: 1) memberikan kemudahan pada siswa dalam memahami materi, 2) menumbuhkan minat membaca pada peserta didik dengan adanya gambar dan cerita singkat mampu meningkatkan motivasi peserta didik, 3) menciptakan dan mendukung peserta didik

untuk memiliki sikap kerjasama, jujur, disiplin dan belajar memahami konsep suatu permasalahan. Kekurangan dari media komik digital adalah 1) durasi pembelajaran yang memakan waktu yang panjang dikarenakan dibutuhkan persiapan juga peserta didik membutuhkan waktu lebih untuk memaknai isi komik. 2) mengharuskan peserta didik untuk memiliki sifat suka membaca. Akan tetapi, kekurangan dari media ini masih bisa teratasi dengan berbagai alternatif cara ketika diimplementasikan dalam pembelajaran.

f. Langkah – Langkah Pembuatan Media KOMEDI

Menurut Ningrum (2024) langkah – langkah pembuatan media komik digital terdiri dari; 1) menentukan konsep komik, 2) merancang *script* atau naskah, 3) menentukan sketsa komik mulai dari panel, karakter/ gambar, balon teks dan suara, 4) menyisipkan link soal. Pembuatan media KOMEDI ini memanfaatkan aplikasi canva. Sebelum menyusun media ini, ada beberapa yang harus dilakukan, langkah pertama yaitu menentukan tema dan menyusun tokoh, latar dan alur cerita. Setelah itu dapat memulai menggambar komik, ilustrasi gambar yang disesuaikan dengan tema cerita yang ditentukan sebelumnya.

3. Pemahaman Konsep

a. Definisi Pemahaman Konsep

Menurut Kholidah & Sujadi (2018) definisi pemahaman konsep adalah proses memperoleh informasi yang dilakukan seseorang untuk

mendapatkan pengetahuan berdasarkan pengalaman yang dilakukan. Sedangkan, Yuliani (2018) menjelaskan pemahaman konsep matematis adalah keterampilan siswa dalam menguasai, memaknai dan menyerap informasi matematis serta menerapkannya dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan dari pernyataan tersebut, pemahaman konsep merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk memaknai konsep sehingga mampu mengungkapkan dan menginterpretasikan konsep tersebut dengan gaya bahasanya sendiri. Dengan pemahaman konsep yang baik seseorang mampu memaknai materi lebih mendalam sehingga memudahkan ketika akan mengambil sebuah keputusan dan memecahkan suatu permasalahan.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep matematika, menurut Murtiyasa & Sari (2022) meliputi menyebutkan ulang sebuah konsep serta menganalisis objek yang sesuai dengan kategori tertentu, menyajikan konsep matematika melalui bentuk-bentuk representasi yang berbeda, menghubungkan antara satu konsep dengan konsep yang lain dan mengaplikasikannya dalam memecahkan permasalahan. Dalam penelitian ini peneliti membatasi pada satu indikator yaitu pada indikator mengaplikasikan konsep dalam memecahkan permasalahan. Dimana siswa mampu memaknai ide atau gagasan dari konsep yang diberikan, kemudian siswa dapat memecahkan permasalahan tersebut

berdasarkan konsep yang sudah pahami sebelumnya. Ketercapaian indikator ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

4. Pembelajaran Matematika

a. Tujuan Belajar Matematika

Menurut Saputri (2020) mata pelajaran yang memiliki peran penting adalah matematika dan perlu untuk diajarkan, mengingat kemajuan teknologi dan siswa sebaiknya memiliki kemampuan seperti berpikir kritis, logis dan sistematis. Matematika dapat menjadi perantara utama untuk pengembangan kemampuan kognitif dan berpikir agar mengarah ke perubahan yang lebih baik bagi siswa (Kurniani Ningsih et al., 2021). Marfu'ah (2022) menyebutkan tujuan pembelajaran matematika sebagai sarana untuk memberikan pemahaman pada siswa sehingga memiliki daya nalar yang baik dalam menyelesaikan masalah. Istiqlal (2017) menjelaskan bahwa keterampilan berpikir rasional, logis dan kritis diajarkan pada mata pelajaran matematika. Dengan demikian matematika sebenarnya berkaitan erat dengan kehidupan sehari – hari dengan kemampuan berpikir logis akan memudahkan siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

Tujuan belajar matematika untuk meningkatkan daya pikir siswa sehingga ketika mendapatkan permasalahan mampu menyelesaikannya dengan baik. Kesimpulannya matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang mengajarkan pola, struktur, dan

hubungan antara berbagai objek yang dapat diukur, dihitung, dan dijelaskan menggunakan aturan-aturan logis. Selain itu, dapat melatih keterampilan berpikir logis dan melatih kemampuan dalam menghubungkan permasalahan dengan pengetahuan yang dimiliki.

b. Materi Penyajian Data

Materi penyajian data termasuk dalam capaian pembelajaran analisis data dan peluang. Dimana peserta didik diharapkan mampu mengurutkan, membandingkan, analisis dan interpretasikan data kedalam bentuk tabel. Dengan tujuan pembelajaran yang meliputi; (1) mengurutkan data dari yang terkecil ke terbesar, (2) membandingkan data, (3) menyajikan data dalam bentuk tabel, (4) menentukan data paling banyak dan paling sedikit dalam bentuk tabel. Materi penyajian data dalam kelas III dibedakan menjadi 2 sub bab yang meliputi:

1) Mengurutkan dan membandingkan data



Ayo Mengamati

Berdasarkan Aktivitas 1 kalian dapat mengetahui perbedaan atau selisih antara nilai data terbesar dan nilai data terkecil. Inilah yang disebut dengan jangkauan.

$$\text{Jangkauan} = \text{Nilai Data Terbesar} - \text{Nilai Data Terkecil}$$

Berapakah jangkauan dari data yang diperoleh pada Aktivitas 1?



Amati data berikut!

Ibu guru membagikan hasil penilaian ulangan harian pelajaran Matematika kepada para siswanya. Hasil penilaian ulangan harian itu sebagai berikut.

9	9	7	8	6	10	5	9	8	7
7	9	6	6	6	8	9	10	7	7

Sumber:(Susanto, 2022)

Gambar 2. 2 Materi mengurutkan dan membandingkan data

2) Menyajikan data kedalam bentuk tabel

- Perhatikan huruf-huruf pada kata "M A T E M A T I K A" dan lengkapi tabel berikut.

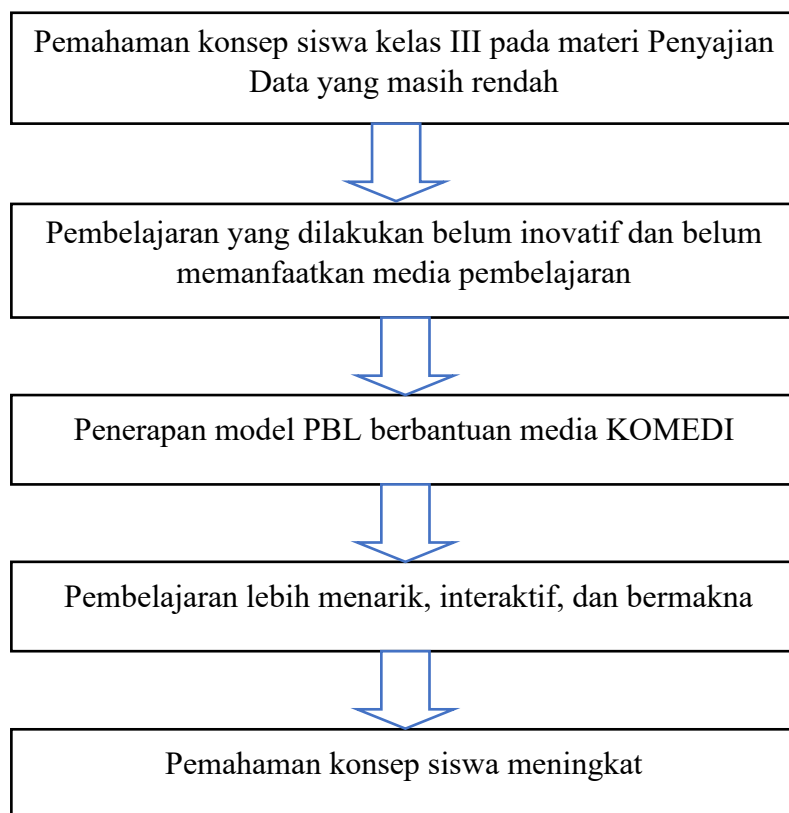
Huruf	Turus	Banyak Huruf
M		2
A		3
T		2
E		1
I		1
K		1

- urutkan huruf dari yang jumlahnya paling sedikit? E, I, K, M, T, A
- huruf apakah yang jumlahnya sama banyak? E, I, K, M, dan A
- huruf apakah yang jumlahnya paling banyak? A
- huruf apakah yang jumlahnya paling sedikit? E, I, dan K

Sumber: (Susanto, Kristiana, et al., 2022)

Gambar 2. 3 Materi menyajikan data kedalam bentuk tabel

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 4 Kerangka berpikir

Pembelajaran pada siswa kelas III awalnya menerapkan alur pembelajaran yang berpusat pada guru serta belum menggunakan strategi pembelajaran yang tepat atau berpusat pada siswa akibatnya pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran masih rendah. Dengan gaya mengajar yang belum mengorientasikan siswa dengan baik dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar. Maka, dibutuhkan suatu tindakan yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran agar pemahaman siswa meningkat dan hasil belajar matematika siswa menjadi lebih baik.

Tindakan yang dipilih untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai. Untuk penelitian ini strategi yang digunakan dengan menerapkan model PBL yang dipadukan dengan memanfaatkan media KOMEDI. Setelah, menerapkan model dan media pembelajaran tersebut pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menarik, interaktif dan bermakna. Sehingga berdampak pada pemahaman konsep peserta didik yang mengalami peningkatan.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan pernyataan atau asumsi awal yang kebenarannya belum dapat dibuktikan secara pasti, sehingga masih memerlukan pembuktian lebih lanjut (Zaki & Saiman, 2021). Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir yang sudah dijelaskan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini “Ada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyajian Data Melalui Model PBL Berbantuan Media Komik Matematika Digital Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar.”