

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Sampai sekarang ini, pendidikan tidak mempunyai batasan untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks seperti sasarannya yaitu manusia. Sifatnya yang kompleks itu sering disebut ilmu pendidikan. Ilmu pendidikan merupakan kelanjutan dari pendidikan. Ilmu pendidikan lebih berhubungan dengan teori pendidikan yang mengutamakan pemikiran ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan memiliki keterkaitan dalam artian praktik serta teoritik. Sehingga, dalam proses kehidupan manusia keduanya saling berkolaborasi. Menurut Rahman, dkk. (2022, hlm, 5), Ilmu Pendidikan adalah dua kata yang dipadukan, yakni ilmu dan pendidikan yang masing-masing memiliki arti dan makna tersendiri.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka disebutkan, bahwa Ilmu adalah Pengetahuan tentang sesuatu bidang yang disusun secara sistematis menurut metode tertentu, yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu di bidang pengetahuan itu. Pengertian ilmu sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menegaskan bahwa ilmu merupakan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dapat digunakan untuk memahami berbagai gejala dalam kehidupan. Konsep tersebut sejalan dengan pandangan dalam Al-Qur'an yang menekankan pentingnya pengetahuan bagi kehidupan manusia. Sebagaimana Al-Qur'an berkali-kali menjelaskan pentingnya ilmu pengetahuan. Tanpa pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsara. Salah satu ayat Al-Qur'an yang memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan yaitu terdapat pada QS at-Taubah (Ayat): 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ۚ

Artinya:

Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya. (QS at-Taubah (Ayat): 122).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa pentingnya untuk mencari ilmu pengetahuan, karena dengan belajar mereka dapat menyampaikan ilmu ataupun peringatan kepada masyarakat sekitarnya. Hal tersebut ditujukan agar masyarakat bisa menjaga diri mereka dengan baik. Ini menekankan pentingnya pendidikan dan pengetahuan sebagai fondasi menjaga moral dan keselamatan diri. Sementara itu sebuah peribahasa sunda yang di katakan oleh Ajip Rosidi bahwa “*silih asah, silih asih, silih asuh*” memiliki arti yang sangat bagus, yaitu “dalam proses belajar dan hidup bersama, kita saling membantu mengasah pengetahuan, saling menyayangi, dan saling membimbing”. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer ilmu, melainkan juga sebagai sarana membangun karakter, kepedulian, dan tanggung jawab sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

Sejalan dengan pandangan tersebut, nilai-nilai pendidikan yang menekankan pembentukan karakter dan tanggung jawab sosial juga perlu diwujudkan dalam setiap mata pelajaran di sekolah, termasuk matematika. Matematika tidak hanya berperan sebagai sarana penguasaan konsep dan keterampilan berhitung, tetapi juga sebagai media untuk melatih ketekunan, ketelitian, dan kemampuan berpikir logis dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, matematika juga erat kaitanya dengan berpikir kritis. Matematika dan kemampuan berpikir kritis memiliki hubungan yang erat, karena dalam proses menyelesaikan suatu permasalahan siswa dituntut

untuk berpikir secara sistematis, runtut, dan logis. Kemampuan berpikir kritis tersebut tidak hanya membantu dalam memahami materi, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter siswa menjadi lebih terarah dan bijaksana (Mandiri, 2023, hlm. 3). Oleh karena itu, pembelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang penting, meskipun sering dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang menghubungkan angka-angka dengan konsep kehidupan sehari-hari. Menurut Putri dalam (Yulianti, 2024, hlm. 47) menyatakan bahwa matematika adalah ilmu yang berbasis nalar yang berurusan dengan ide dengan konsep yang abstrak. Kehidupan manusia tentu saja akan melibatkan matematika dalam setiap kegiatan sehari-hari. Ilmu matematika tentu saja sangat bermanfaat bagi kehidupan siswa. Pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari membuat matematika menjadi matapelajaran yang harus diikuti dengan baik oleh setiap siswa.

Namun, dalam praktiknya tidak semua siswa dapat memahami matematika dengan mudah. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang tepat dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya agar pemahaman konsep matematika bisa dipahami dengan baik oleh siswa adalah dengan menggunakan metode, model, dan strategi pembelajaran yang baik dan menarik. Salah satu upaya agar pemahaman konsep matematika bisa dipahami dengan baik oleh siswa adalah dengan menggunakan metode, model, dan strategi pembelajaran yang baik dan menarik. Oleh karena itu, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS). Dalam konteks pembelajaran matematika, model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* diterapkan melalui kegiatan berpikir secara matematis yang kemudian dilanjutkan dengan berbagi gagasan atau ide-ide matematika. Proses berbagi tersebut dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis dengan menggunakan bahasa matematika yang tepat, dan dilaksanakan secara

berpasangan sehingga siswa dapat saling berdiskusi serta menguatkan pemahaman satu sama lain (Tri Ingg Pratiwi, 2025, hlm. 140).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) merupakan metode dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik agar lebih aktif, efektif, dan menyenangkan (A.Rukmini, 2020, hlm. 2178). Pembelajaran dengan model *Think Pair Share* (TPS) ini akan menghasilkan pemahaman yang bermakna bagi peserta didik. Melalui model ini peserta didik bisa saling membagi pengetahuannya dengan peserta didik lain, sehingga pengetahuan yang diperoleh peserta didik lebih luas dan lebih banyak. Belajar menjadi semakin bermakna dan menyenangkan Ketika peserta didik bisa saling berkomunikasi dengan sesama untuk saling bertukar pikiran dan bertukar pengetahuan. Model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) ini juga membantu peserta didik yang kurang aktif dalam belajar agar menjadi lebih aktif dengan berdiskusi dengan teman atau pasangan diskusinya. Penggunaan model ini selain bisa meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, juga bisa untuk meningkatkan jiwa sosial peserta didik dengan berkomunikasi dengan teman kelompok atau pasangan kerja samanya.

Sebagaimana konsep pembelajaran yang telah diungkapkan, maka dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat interaksi antara peserta didik, pendidik, serta dengan melibatkan unsur-unsur yang dapat mempengaruhi ketercapaian tujuan dan kompetensi yang diharapkan. Unsur-unsur yang dapat mempengaruhi ini meliputi strategi, pendekatan, model, metode, dan teknik dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam melaksanakan proses pembelajaran, dibutuhkan seperangkat metode dan media sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar. Suatu program pembelajaran yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dapat menggunakan berbagai metode, seperti ceramah, diskusi kelompok, maupun tanya jawab, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam setiap metode tersebut juga mencerminkan strategi yang diterapkan oleh guru, karena

media berperan dalam mendukung penyampaian materi agar lebih efektif dan mudah dipahami oleh peserta didik (Arum, 2020, hlm. 135).

SD Mathla'ul Khoeriyah sebagai tempat saya melakukan observasi memperlihatkan adanya permasalahan yang sering ditemui dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satunya adalah masih kurang optimalnya keterlibatan dan fokus peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kondisi ini bukan semata-mata disebabkan oleh satu pihak, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti karakteristik siswa, metode pembelajaran yang digunakan, serta suasana kelas saat pembelajaran berlangsung. Situasi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan inovasi pembelajaran yang lebih variatif dan menarik agar proses belajar dapat berjalan lebih efektif. Selain itu, pada mata pelajaran matematika, khususnya materi perkalian, masih ditemukan anggapan di kalangan siswa kelas III bahwa materi tersebut cukup sulit dan kurang menyenangkan. Persepsi ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman konsep siswa terhadap perkalian. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar agar pemahaman konsep matematika dapat meningkat secara optimal.

Jika dilihat dari rata-rata nilai belajar peserta didik kelas III SD Mathla'ul Khoeriyah, hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih menunjukkan bahwa sebagian siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata yang telah ditetapkan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pemahaman konsep matematika siswa, khususnya pada materi perkalian, belum berkembang secara optimal. Beberapa peserta didik masih belum memahami bahwa perkalian merupakan bentuk penjumlahan berulang, sehingga mereka kesulitan ketika diminta menjelaskan makna dari suatu operasi perkalian secara konseptual. Siswa cenderung menghafal hasil perkalian tanpa benar-benar memahami prosesnya, sehingga ketika dihadapkan pada soal yang bervariasi atau berbentuk cerita, mereka mengalami kebingungan dalam menentukan langkah penyelesaian. Hal ini berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa dalam mengerjakan soal

matematika dan memengaruhi capaian hasil belajar secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang lebih menekankan pada pemahaman konsep dasar agar siswa tidak hanya mampu menghitung, tetapi juga memahami makna dari operasi perkalian secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Mathla'ul Khoeriyah siswa kelas III yang berjumlah 18 orang, diperoleh gambaran bahwa pemahaman konsep perkalian siswa masih belum optimal. Dari hasil evaluasi pembelajaran, terlihat bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami perkalian sebagai penjumlahan berulang, menentukan hasil perkalian dengan benar, serta menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan perkalian. Secara umum, sekitar 12 siswa atau 64% menunjukkan pemahaman yang masih rendah, ditandai dengan kesalahan dalam proses perhitungan dan ketidakmampuan menjelaskan kembali konsep perkalian dengan bahasa sendiri. Sementara itu, hanya 6 siswa atau 36% yang sudah menunjukkan pemahaman yang cukup baik.

Selain permasalahan yang ditemukan selama proses pembelajaran di sekolah, peneliti juga mengamati adanya faktor di luar sekolah yang turut memengaruhi kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa. Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa lebih banyak memanfaatkan waktu luang di rumah untuk menggunakan gadget sebagai sarana hiburan, seperti bermain game atau menonton video, dibandingkan mengulang kembali materi pelajaran yang telah dipelajari di sekolah. Kondisi tersebut menyebabkan waktu belajar siswa menjadi berkurang sehingga penguatan terhadap konsep perkalian tidak berlangsung secara optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nuryati Dkk. (2025, hlm. 8) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan gadget berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. Semakin tinggi penggunaan gadget yang tidak diarahkan untuk kegiatan belajar, semakin rendah motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada proses memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah, diperlukan suatu pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta membantu

mereka memahami konsep perkalian secara lebih bermakna. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media komik digital. Media komik digital dipilih karena mampu menyajikan materi matematika secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan minat belajar sekaligus membantu membangun pemahaman konsep. Hal ini didukung oleh penelitian Wahyunisari Dkk. (2023, hlm. 8137) yang menyatakan bahwa komik digital mampu mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran matematika dan mempermudah siswa memahami materi melalui penyajian visual yang menarik.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SD Mathla'ul Khoeriyah masih perlu ditingkatkan. Rendahnya pemahaman ini diduga dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang masih berfokus pada hafalan hasil perkalian, sehingga siswa kurang memahami makna konsep secara mendalam. Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami dan menjelaskan kembali suatu konsep dengan menggunakan bahasa mereka sendiri berdasarkan informasi yang telah diperoleh sebelumnya. Kemampuan ini tidak hanya terbatas pada mengingat atau menghafal materi, tetapi juga mencakup keterampilan dalam mengaitkan konsep dengan pengetahuan yang telah dimiliki (Prasrihamni dkk., 2022, 132). Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan model dan media yang lebih inovatif agar dapat membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret dan bermakna.

Penelitian terdahulu juga membuktikan masih rendahnya kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa Sekolah Dasar. Seperti hasil penelitian Pribadi AR, dkk. (2023, hlm.25) menyimpulkan bahwa rendahnya pemahaman konsep mengenai operasi hitung bilangan dikarenakan siswa malas berpikir. Permasalahan yang dialami siswa disebabkan oleh rendahnya motivasi belajar serta kurangnya rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran (Annisa &

Darmiyati, 2024, hlm.131). Untuk mengatasi hal tersebut guru disarankan memberikan motivasi agar siswa semangat dalam belajar.

Rendahnya pemahaman konsep perkalian tidak hanya disebabkan oleh kesulitan materi itu sendiri, tetapi juga berkaitan dengan kurangnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya pembelajaran yang mampu mendorong siswa untuk lebih aktif berpikir, berdiskusi, serta terlibat secara langsung dalam membangun pemahamannya. Pada era digital seperti sekarang ini, pemanfaatan media interaktif berbasis teknologi mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik serta lebih mudah dipahami oleh siswa. Media digital yang menampilkan unsur visual dan interaktif juga dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika dengan lebih jelas dan terarah (Fauzi & Rahmatih, 2023, hlm.127). Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan didukung oleh media yang menarik agar siswa lebih termotivasi dan tidak merasa jenuh saat belajar perkalian.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Oleh karena itu, pada penelitian ini dipilih model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan media komik digital karena kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SD masih perlu ditingkatkan. pada penelitian ini dipilih model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan media komik digital karena kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa kelas III SD masih perlu ditingkatkan. Banyak siswa yang belum benar-benar memahami makna perkalian sebagai penjumlahan berulang, melainkan hanya menghafal hasilnya. Model TPS dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil pemikirannya kepada kelas sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna. Sementara itu, penggunaan media komik digital diharapkan dapat membantu menyajikan konsep perkalian secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami

sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai visual dan cerita. Dengan demikian, kombinasi model TPS dan media komik digital diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep perkalian siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) adalah jenis pembelajaran kooperatif dimana siswa berpikir, berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain Trianto dalam (Yustitia dkk, 2018, hlm. 112). Menurut Komalasari dalam (Sadipun Berty, 2020, hlm. 15) model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam belajar kelompok yaitu dengan cara memberikan soal kepada peserta didik, kemudian peserta didik berpikir secara berpasangan dan berbagi pendapat dengan pasangan yang lain.

Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif serta bisa melatih kerja sama antar peserta didik. Selain itu model *Think Pair Share* ini juga bisa menghemat waktu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran karena siswa akan lebih aktif untuk berdiskusi dengan rekan berpikirnya (Nurazizah & Wuryandani, 2019, hlm. 83-87). Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan daya ingat dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penyajian materi yang memadukan unsur visual, audio, serta aktivitas yang melibatkan partisipasi langsung, siswa menjadi lebih mudah dalam menangkap, mengolah, dan mengingat informasi yang disampaikan (Amalia dkk., 2024, hlm. 15). Media yang interaktif juga membantu menjelaskan konsep-konsep yang dianggap sulit atau abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan bermakna bagi siswa. Adapun media yang dipilih untuk meningkatkan minat belajar siswa yaitu komik digital. Komik merupakan salah satu bentuk media yang bisa digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep perkalian siswa sekolah dasar. Hal ini disebabkan karena komik memiliki tampilan visual yang menarik serta alur cerita yang sederhana dan dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mampu

meningkatkan ketertarikan mereka untuk membaca dan memahami isi materi yang disajikan. Gambar, warna, serta dialog dalam komik dapat membantu menyederhanakan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan komik sebagai media pembelajaran berpotensi menarik perhatian peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih antusias dalam memahami konsep perkalian, karena materi disajikan secara menyenangkan dan tidak monoton.

Selain itu, penggunaan komik dalam bentuk digital memberikan keunggulan tersendiri dibandingkan komik cetak. Menurut Hermawati dalam (Narestuti dkk, 202, hlm. 311), komik digital merupakan media pembelajaran yang ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas, lebih hemat biaya, serta fleksibel karena dapat diakses dan dibaca kapan saja dan di mana saja melalui perangkat elektronik. Dengan berbagai kelebihan tersebut, komik digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga praktis dan efisien untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih modern dan interaktif.

Berdasarkan masalah diatas, maka perlu diambil langkah-langkah konkrit untuk menyelesaikan masalah tersebut. Salah satu alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah 1) dengan menggunakan model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS), hal itu dikarenakan dengan menggunakan model *Think Pair Share* siswa menjadi bisa mendapatkan ilmu pengetahuan yang lebih bervariasi dan lebih luas, 2) selain model pembelajaran, media juga berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa sekolah dasar. Menurut Maqbullah (2023, hlm.13), media komik digital dapat membantu peserta didik dalam memahami serta mengingat konsep materi pelajaran secara lebih efektif. Penyajian materi melalui perpaduan gambar, teks, dan alur cerita yang sistematis membuat informasi lebih mudah diproses dan disimpan dalam ingatan jangka panjang siswa. Selain itu, tampilan visual yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan fokus serta minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan karakteristik tersebut, penggunaan

media komik digital berpotensi mendukung peningkatan pemahaman konsep, khususnya pada materi perkalian di kelas III Sekolah Dasar. Melalui ilustrasi yang konkret dan penyajian masalah dalam bentuk cerita, siswa dapat lebih mudah menangkap makna perkalian sebagai penjumlahan berulang maupun sebagai konsep kelompok bilangan. Oleh karena itu, media komik digital memungkinkan terciptanya pembelajaran yang lebih bermakna dan membantu meningkatkan tingkat pemahaman konsep perkalian siswa secara lebih optimal.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Murid Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang teridentifikasi yaitu:

1. Kemampuan pemahaman konsep perkalian disekolah dasar masih rendah dikarenakan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran matematika, salah satunya karena metode pembelajaran yang digunakan membosankan dan tidak ada media pembelajaran yang interaktif.
2. Kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa masih rendah, siswa kesulitan untuk memahami materi perkalian karena rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika. Sebanyak 64% siswa belum memahami konsep perkalian dengan baik dan masih sering melakukan kesalahan. Sementara itu hanya 34% siswa yang menunjukkan pemahaman yang cukup baik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, dapat ditulis Batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas III salah satu sekolah swasta di Kota Bandung pada mata pelajaran Matematika materi perkalian.
2. Model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media komik digital.

3. Penelitian ini hanya mengukur kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media komik digital, tanpa mengkaji faktor lain di luar proses pembelajaran.
4. Materi yang akan di ajarkan dalam penelitian ini yaitu materi perkalian bilangan dari 1 sampai 10 kelas III Sekolah Dasar.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana gambaran kemampuan pemahaman konsep perkalian murid yang menggunakan model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* dengan media komik digital?
2. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan media komik digital terhadap kemampuan pemahaman konsep perkalian?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran TPS dan media komik digital terhadap kemampuan pemahaman perkalian murid sekolah dasar?
4. Bagaimana aktivitas guru dan murid dalam implementasi pembelajaran model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media komik digital?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran kemampuan pemahaman konsep siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) dengan media komik digital terhadap kemampuan pemahaman konsep perkalian murid kelas III Sekolah Dasar, serta menganalisis perbedaan kemampuan pemahaman konsep perkalian antara siswa yang menggunakan model kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media komik digital dengan siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), dan mengetahui besarnya pengaruh kombinasi model

pembelajaran *Think Pair Share* dan media komik digital terhadap kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian teori mengenai strategi pembelajaran kooperatif, khususnya model *Think Pair Share* (TPS) dan penggunaan media pembelajaran digital seperti komik digital dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa kelas III Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian di sekolah dasar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) berbantuan media komik digital. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan kolaboratif sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman konsep perkalian siswa secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada hafalan, tetapi juga pada penguatan pemahaman konsep secara bermakna dan berkelanjutan.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran tentang makna dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional berikut:

A. Pemahaman Konsep Perkalian

Pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika adalah salah satu kemampuan untuk memahami dan menjelaskan suatu

situasi atau Tindakan suatu kelas atau kategori, yang memiliki sifat-sifat umum yang diketahuinya dalam matematika.

Berdasarkan pengertian tersebut, pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika tidak hanya sebatas mengetahui rumus atau hasil perhitungan, tetapi juga mencakup kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali konsep, mengelompokkan objek sesuai karakteristiknya, mengenali sifat-sifat yang melekat pada suatu operasi, serta menerapkan konsep tersebut secara tepat dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, untuk mengetahui tingkat pemahaman konsep siswa, diperlukan beberapa indikator yang dapat dijadikan acuan dalam proses penilaian. Adapun indikator untuk menilai pemahaman konsep menurut (Martiasari & Ristiana, 2023, hlm. 111) adalah sebagai berikut:

- a. Menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa sendiri.
- b. Mengelompokkan atau mengklasifikasikan objek berdasarkan terpenuhi atau tidaknya syarat-syarat yang membentuk suatu konsep.
- c. Mengidentifikasi sifat-sifat dari suatu operasi atau konsep yang telah dipelajari.
- d. Menerapkan konsep secara logis dalam menyelesaikan permasalahan.

B. Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)

Model *Think Pair Share* (TPS) adalah model pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berfikir tentang materi yang diberikan oleh guru. Melalui model ini guru hanya akan menjelaskan sedikit tentang materi pelajaran, selebihnya siswa diajak untuk berpikir sendiri dan bertukar pikiran dengan peserta didik lain.

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Think Pair Share* ini bisa dilakukan dengan berkelompok maupun individu. Melalu

metode ini siswa diharapkan bisa mengembangkan cara berpikirnya dan dengan model ini juga diharapkan siswa dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu sebagai berikut menurut (Ferdianto, 2024, hlm. 27):

a. *Think* (Berpikir)

Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk memikirkan jawaban atau solusi dari permasalahan yang diberikan secara mandiri. Tahap ini bertujuan agar setiap siswa memiliki pemahaman dan gagasan awal sebelum berdiskusi dengan teman.

b. *Pair* (Berpasangan)

Setelah berpikir secara individu, siswa kemudian bekerja sama dengan seorang teman sebagai pasangan belajar. Mereka mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing untuk saling melengkapi, mengklarifikasi jawaban, dan memperdalam pemahaman terhadap materi yang sedang dipelajari.

c. *Share* (Berbagi)

Pada tahap terakhir, setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi atau solusi yang telah diperoleh kepada seluruh kelas. Melalui kegiatan ini, siswa dapat berbagi ide, memperluas wawasan, serta memperoleh tanggapan atau masukan dari guru dan teman-teman lainnya.

C. Komik Digital

Komik digital merupakan rangkaian gambar berurutan dan disertai tulisan berupa cerita yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi yang disajikan dalam bentuk digital sehingga bisa diakses siswa kapan saja dan dimana saja melalui gadget masing-masing. Adapun langkah-langkah pembuatan media komik digital menurut (Winda dkk., 2021, hlm. 125) adalah sebagai berikut:

- a. Desain: pada tahap ini desain untuk karakter dalam komik dibuat.
- b. Sketsa (*storyboarding*): pada tahapan sketsa, dibuat adegan sesuai dengan cerita yang sudah disusun.
- c. Sketsa komik (digital): pada tahap sketsa komik digital, sketsa boarding diubah menjadi sketsa digital menggunakan komputer.
- d. *Finishing* (pewarnaan, dialog, efek, dan lainnya): pada tahap ini dilakukan proses pewarnaan, penambahan dialog dan efek-efek gradasi lainya sehingga mematangkan bentuk halaman komik.
- e. Sampul depan dan belakang: pada tahapan terakhir adalah pembuatan sampul depan dan belakang komik

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini berpedoman pada Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan yang disusun oleh Tim Penyusunan Buku Panduan KTI FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38). Struktur penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab, kelima bab itu mencakup Bab I Pendahuluan, Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metode Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, serta Bab V Kesimpulan dan Saran. Sistematika penulisan skripsi dijelaskan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi pemaparan mengenai latar belakang penelitian yang menggambarkan kondisi pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya permasalahan yang berkaitan dengan pemahaman konsep perkalian murid, serta alasan pemilihan model Kooperatif tipe *Think Pair Share* berbantuan media komik digital. Pada bab ini juga memuat identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian agar arah penelitian menjadi jelas dan terfokus. Selain itu, dilengkapi dengan sistematika penulisan skripsi yang menjelaskan alur dan tata urutan bab secara keseluruhan.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran memuat landasan teori yang relevan dengan variabel penelitian, meliputi konsep

pemahaman konsep perkalian murid SD, model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share*, serta pemanfaatan media komik digital dalam pembelajaran matematika khususnya materi perkalian di sekolah dasar. Pada bab ini juga disajikan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai bahan pendukung dan pembanding penelitian, serta kerangka pemikiran yang menggambarkan hubungan antar variabel penelitian. Berdasarkan Landasan teori dan kerangka pemikiran tersebut, selanjutnya dirumuskan hipotesis penelitian yang akan diuji secara empiris.

Bab III Metode Penelitian menjelaskan secara rinci pendekatan dan desain penelitian yang digunakan, lokasi dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, serta teknik pengumpulan data yang meliputi tes, observasi, dan dokumenasi. Pada bab ini juga dipaparkan instrumen penelitian yang akan menjadi pedoman peneliti dalam melakukan penelitian.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan menjelaskan tentang dua hal utama yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan sesuai dengan rumusan permasalahan penelitian, serta membahas temuan peneliti untuk menjawab pertanyaan yang telah dirumuskan. Pada bab ini bertujuan untuk menampilkan jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian disertai dengan pembahasan terhadap hasil penelitian.

Bab V simpulan dan saran menjelaskan mengenai simpulan yang merupakan uraian yang menyajikan penafsiran serta pemaknaan peneliti terhadap hasil temuannya. Pada bab ini juga di jelaskan saran yang merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya.