

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian

a. Pengertian Pemahaman Konsep Perkalian

Perkalian merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik pada mata pelajaran matematika di kelas III semester 1 Sekolah Dasar. Perkalian merupakan suatu materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Perkalian memiliki prinsip atau konsep yang berupa penjumlahan dengan cara yang berulang (Elsani, 2021, hlm. 40). Pemahaman konsep perkalian pada siswa ini sangat penting dikuasai karena ini merupakan dasar dalam pembelajaran matematika untuk dapat lanjut ke tingkatan materi yang lebih tinggi. Tanpa memahami betul konsep dari perkalian, siswa tentu saja akan mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian yang lebih sulit. Kebanyakan siswa hanya menghafal saja, tapi tidak memahami betul dari perkalian.

Dalam mempelajari perkalian, siswa tidak hanya dituntut untuk menghafal, namun siswa juga harus bisa memahami konsep dari perkalian. Pemahaman konsep memiliki peranan yang penting dalam menciptakan proses belajar mengajar yang diharapkan dengan tujuan agar tercapainya hasil belajar yang maksimal (Prasrihamni dkk., 2022, hlm. 831). Pemahaman konsep tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menghafal materi, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri, mengaitkan konsep yang satu dengan konsep lainnya, serta menerapkannya dalam berbagai situasi yang berbeda. Dengan adanya pemahaman konsep yang baik, peserta didik akan lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan, berpikir secara logis dan sistematis, serta membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman belajar yang telah diperoleh.

Menurut (Ginanjari & Kusnawati, 2016, hlm.266) peserta didik akan dikatakan memahami konsep suatu pembelajaran apabila peserta didik dapat menyatakan Kembali dan menjelaskan suatu konsep yang ia peroleh dengan kata-kata atau Bahasa sendiri, dalam kata lain peserta didik tidak menghafal. Selain dapat menjelaskan dengan Bahasa sendiri, Tingkat pemahaman konsep peserta didik juga ditunjukkan dengan kemampuan peserta didik untuk dapat menemukan dan juga menjelaskan keterkaitan antar suatu konsep dengan konsep yang lain yang sudah diberikan. Adapun penyebab rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep perkalian yakni penerapan pendekatan pembelajaran yang masih bersifat tradisional, yaitu lebih menekankan pada kegiatan menghafal tanpa didukung oleh penggunaan media atau pengalaman belajar yang konkret (Sulaemah dkk., 2025, hlm. 1904). Kondisi tersebut mengakibatkan siswa tidak memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, sehingga mereka mengalami kesulitan ketika harus memahami secara mendalam maupun menerapkan konsep perkalian dalam berbagai situasi atau konteks yang berbeda.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa pemahaman konsep itu bukan ditunjukkan dengan hapalan, tetapi pemahaman konsep ditunjukkan dengan adanya kemampuan peserta didik untuk menyampaikan Kembali hal yang sudah ia pelajari dengan Bahasa sendiri dan mampu mengaitkan suatu konsep dengan konsep yang lain.

B. Indikator Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan kompetensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat. Adapun indikator pemahaman konsep menurut Apriliyana, dkk. (2023, hlm. 4170) yaitu:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep.
- 2) Mengkalsifikasi objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
- 3) Memberi contoh dan non-contoh dari sebuah konsep.
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis.

- 5) Mengembangkan syarat perlu dari suatu konsep.
- 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan juga memilih prosedur atau operasi tertentu.
- 7) Mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa pemahaman konsep adalah peserta didik mampu untuk menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajari atau disampaikan. Pemahaman konsep yang baik mampu membuat peserta didik berupaya mencari solusi dari permasalahan yang ada, terutama dalam pembelajaran matematika. Apabila pemahaman konsep peserta didik menjadi baik, tentu saja peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diberikan dengan jawaban yang sesuai.

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)

a. Pengertian Model Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)

Metode think pair share atau bisa juga disebut dengan berpikir berpasangan atau berbagi pikiran. Metode ini merupakan metode dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik agar lebih aktif, efektif, dan menyenangkan (A.Rukmini, 2020, hlm. 2178). Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah membentuk siswa agar memiliki dua bentuk tanggung jawab, yaitu bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri serta turut membantu anggota kelompok lain dalam memahami materi. Pada tahap *Thinking* (berpikir), siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan dan menemukan jawaban secara mandiri. Selanjutnya pada tahap *Pairing* (berpasangan), siswa berdiskusi dan saling bertukar pendapat dengan teman sebangku. Kemudian pada tahap *Sharing* (berbagi), siswa menyampaikan hasil diskusi bersama pasangannya kepada pasangan lain atau dalam forum diskusi yang lebih luas (Habibullah, 2021, hlm. 503) .

Model pembelajaran kooperatif tipe ini mengedepankan peserta didik untuk lebih aktif didalam kegiatan pembelajaran. Melalui metode ini peserta didik diajak untuk berdiskusi dengan teman kelompok, ataupun memecahkan masalah berdasarkan pikirannya sendiri. Tipe

Think Pair Share (TPS) ini sangat efektif untuk membuat variasi saat berlangsungnya diskusi didalam kelas. Melalui model kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) peserta didik diberikan kesempatan untuk mengembangkan cara berpikir dan peserta didik juga dapat saling menyampaikan ide dan pikirannya dalam menyelesaikan masalah (Sadipun, 2020, hlm. 12).

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe think pair share ini siswa dituntut untuk dapat bekerja sama saling membantu dan berdiskusi dalam kelompok guna memecahkan masalah yang diberikan dan mampu menemukan jawaban atas masalah yang harus dipecahkan. Dengan model ini juga peserta didik dapat saling menyampaikan ide dalam menyelesaikan masalah dengan teman sekelompoknya. Situasi ini membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti setiap proses dalam kegiatan pembelajaran, Dimana nanti akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik (Sadipun, 2020, hlm. 13).

b. Langkah-langkah model *Think Pair Share* (TPS)

Berikut ini merupakan Langkah-langkah model *Think Pair Share* (TPS) menurut A.Rukmini (2020, hlm. 54):

- 1) Berpikir (*Think*): Guru memberi pertanyaan atau masalah yang terkait dengan pelajaran yang akan dibahas. Setelah itu, guru meminta peserta didik untuk berpikir secara mandiri tentang pertanyaan dari guru.
- 2) Berpasangan (*Pair*): Guru meminta peserta didik untuk berpasangan dan mendiskusikan hasil dari mereka berpikir mandiri. Guru memberi waktu kepada peserta didik untuk menyatukan jawaban mereka sehingga dapat memperoleh gabungan dari gagasan mereka.
- 3) Berbagi (*Share*): Guru meminta pasangan untuk berbagi hasil kerjanya kepada seluruh temannya. Guru juga berkeliling kelas untuk mendampingi peserta didik lainnya jika mereka kurang paham.

c. Kelebihan model *Think Pair Share (TPS)*

Model *Think Pair Share (TPS)* memiliki sejumlah kelebihan dalam proses pembelajaran, menurut (Nurazizah & Wuryandani, 2019, hlm. 83-87) antara lain sebagai berikut:

- 1) Membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif serta bisa melatih kerja sama antar peserta didik.
- 2) Menghemat waktu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, karena siswa lebih banyak berdiskusi.
- 3) Mengembangkan aspek kognitif dan sosial peserta didik secara bersamaan melalui kegiatan berbagi informasi dan berdiskusi.
- 4) Memberikan waktu berpikir yang lebih luas kepada peserta didik.
- 5) Meningkatkan interaksi sosial dan kemampuan kerja sama antara peserta didik.
- 6) Meningkatkan keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat dalam kelompok atau pasangan berpikirnya.

d. Kekurangan model *Think Pair Share (TPS)*

Selain mempunyai kelebihan, model *Think Pair Share (TPS)* ini juga memiliki beberapa kekurangan menurut (Latifah & Luritawaty, 2020, hlm. 42-43), diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kesulitan untuk memastikan seluruh siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru sering mengalami kendala dalam mengatasi atau menengahi perbedaan pendapat yang terjadi antaranggota kelompok saat diskusi.
- 3) Situasi kelas menjadi kurang kondusif ketika banyak kelompok secara bersamaan menyampaikan atau mengalami kesulitan dalam proses diskusi.
- 4) Perhatian sebagian siswa kurang terpusat ketika kegiatan presentasi sedang berlangsung.
- 5) Beberapa siswa masih mengalami hambatan dalam mengemukakan pendapat maupun memberikan tanggapan terhadap pendapat orang lain.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan berpikir berpasangan dan berbagi dalam metode *Think Pair Share (TPS)* memberikan manfaat bagi peserta didik secara individu, karena mereka memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemikiran masing-masing melalui waktu berpikir yang disediakan. Guru dapat melakukan penyesuaian terhadap model pembelajaran ini untuk meminimalkan kelemahannya, misalnya dengan mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok besar maupun kelompok kecil sesuai kebutuhan (Ferdianto, 2024, hlm. 28). Selain itu, guru dapat menerapkan variasi dalam teknik presentasi agar penggunaan waktu lebih efisien. Model ini juga dapat dipadukan dengan metode pembelajaran lain sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih maksimal.

D. Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Komik merupakan media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena komik bisa menyampaikan informasi dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Komik menggabungkan kekuatan gambar dengan kata-kata sebagai sesuatu yang menarik untuk dibaca oleh siswa sekolah dasar yang cenderung memiliki minat membaca yang rendah. Komik digital merupakan kombinasi antara teks dengan gambar, komik digital dapat diakses kapanpun dan dimanapun tanpa ada batas waktu (Payanti, 2022, hlm. 465).

Menurut Elly Sukmanasa, dkk. (2017, hlm. 174) komik digital merupakan media pembelajaran visual berbasis digital yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan game, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu. Melalui komik, pembelajaran membaca pemahaman dapat dilaksanakan dengan cara yang lebih menarik karena siswa tidak akan merasa bosan dengan pembelajaran membaca pemahaman dikarenakan bacaan yang mereka

baca menjadi lebih menarik dilengkapi dengan gambar ilustrasi kartun yang memiliki cerita yang mereka suka.

Dengan penggunaan media pembelajaran Komik Digital dapat menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga materi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik (Narestuti dkk., 2021, hlm. 307). Mudah nya pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan tentu saja berdampak baik untuk kemampuan pemahaman peserta didik. Semakin mudah materi itu diterima peserta didik, maka semakin meningkat pemahaman peserta didik terhadap materi. Media pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan teks saja hanya akan membuat siswa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Urip dkk., 2023, hlm. 107). Adanya pembelajaran dengan media komik digital diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

b. Kelebihan media komik digital

Dalam penggunaan media komik digital ini tentu saja kita harus mempertimbangkan kekurangan dan kelebihan komik digital, Adapun beberapa kelebihan tersebut menurut (Devista & Kadafi, 2021, hlm. 155-159) diantaranya yaitu;

- 1) Komik digital mampu menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa karena memadukan gambar dan teks dalam bentuk cerita yang menarik.
- 2) Penyajian visual yang berwarna dan tidak monoton membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan serta tidak membosankan.
- 3) Ilustrasi yang kontekstual membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran karena disajikan dalam bentuk cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.
- 4) Kombinasi unsur visual dan penjelasan lisan dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

c. Kekurangan Media Komik Digital

Selain memiliki kelebihan dalam penggunaannya, komik digital juga memiliki beberapa kekurangan menurut (Payanti, 2022, hlm. 473), beberapa diantaranya yaitu:

- 1) Penggunaan komik digital berpotensi mengalihkan perhatian siswa ketika membuka gawai, karena mereka dapat terdistraksi oleh aplikasi atau konten lain.
- 2) Siswa cenderung lebih fokus pada gambar dibandingkan teks, sehingga bagi siswa yang kemampuan membacanya rendah, mereka hanya memperhatikan ilustrasi tanpa memahami isi teks secara menyeluruh.
- 3) Siswa yang terbiasa belajar melalui media bergambar dapat merasa kurang tertarik ketika dihadapkan pada materi yang didominasi teks.
- 4) Penyajian materi dalam komik cenderung singkat dan ringkas, sehingga berpotensi menimbulkan kesalahan persepsi atau pemahaman yang kurang mendalam.

Penggunaan media digital diharapkan mampu membuat siswa menjadi lebih kreatif, inovatif, dan variatif serta mampu membuat siswa merasa senang saat membaca, dengan begitu keterampilan membaca pemahaman siswa menjadi lebih meningkat.

E. Penelitian terdahulu

Penelitian terdahulu pada dasarnya dilakukan untuk memperoleh Gambaran mengenai topik yang akan diteliti dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya agar tidak terjadi pengulangan dalam penelitian kali ini. Berdasarkan penelusuran referensi penelitian dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkorelasi dengan penelitian penulis. Diantaranya sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian Sianturi W. dkk. Tahun 2019 dalam penelitian Pengaruh Media Komik Digital terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar, diperoleh data bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 65,2 meningkat menjadi 82,4 pada posttest setelah penggunaan media komik

digital. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, persentase ketuntasan belajar juga mengalami peningkatan secara klasikal setelah penerapan media komik digital. Dengan demikian, media komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Elsa Alfa Aghata dan Herry Sanoto pada tahun 2024 menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) yang didukung oleh media *digital flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Salatiga 06 pada materi bangun datar. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata nilai siswa yang awalnya sebesar 60 pada tahap pra-siklus, kemudian meningkat menjadi 75 pada Siklus I, dan kembali mengalami peningkatan menjadi 80 pada Siklus II. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan tingkat ketuntasan belajar yang sangat tinggi, yaitu sebanyak 96% dari 28 siswa telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
3. Berdasarkan penelitian yang dimuat dalam *Journal of Education Action Research* oleh Ni Komang Tri Yunita Dewi, I Made Sugiarta, dan Ni Nyoman Parwati pada tahun 2021 menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think-Pair-Share* (TPS) yang didukung oleh penggunaan alat peraga mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas VIII E SMP Negeri 1 Banjar secara signifikan. Hal tersebut terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pemahaman konsep siswa yang pada tahap awal hanya mencapai 28,08 dengan kategori belum tuntas, kemudian meningkat menjadi 74,64 pada siklus III dengan kategori tuntas. Ketuntasan belajar secara klasikal juga mengalami peningkatan secara bertahap, yaitu dari 12,5% pada siklus I menjadi 56,25% pada siklus II, dan mencapai 75% pada siklus III. Selain itu, hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 6,15 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,09, yang menandakan bahwa tindakan yang diberikan efektif. Respon siswa terhadap

penerapan model pembelajaran tersebut juga tergolong sangat positif dengan rata-rata skor tanggapan sebesar 41,32.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rismayanti, Puji Rahayu, dan Hafidziani Eka Putri pada tahun 2024, diperoleh kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) yang didukung oleh media interaktif aplikasi *Educandy* efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III sekolah dasar. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Pada Siklus I, rata-rata nilai pemahaman konsep siswa mencapai 71,25 dengan persentase ketuntasan sebesar 62,5%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus II menjadi rata-rata 85 dengan tingkat ketuntasan mencapai 90,62%. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Educandy* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih baik.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Ruqoyyah, Medita Ayu Wulandari, Ema Aprianti, dan Ghina Azhari Rahmasari pada tahun 2025, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media komik digital berbasis pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar, terutama pada materi perkalian. Efektivitas tersebut terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 49,50 pada pretest menjadi 82,00 pada posttest. Selain itu, hasil analisis N-Gain sebesar 0,64 menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa berada pada kategori sedang. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan media komik digital, sehingga media tersebut dinilai mampu mendukung proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Dari pemahaman diatas dapat di simpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa kelas III di sekolah dasar masih rendah, maka dari itu dibutuhkan model pembelajaran yang tepat dan media pembelajaran yang menarik agar kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa sekolah dasar meningkat. Oleh karena itu penulis memilih menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share dengan media komik digital agar kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa sekolah dasar menjadi meningkat dan motivasi belajar siswa juga meningkat

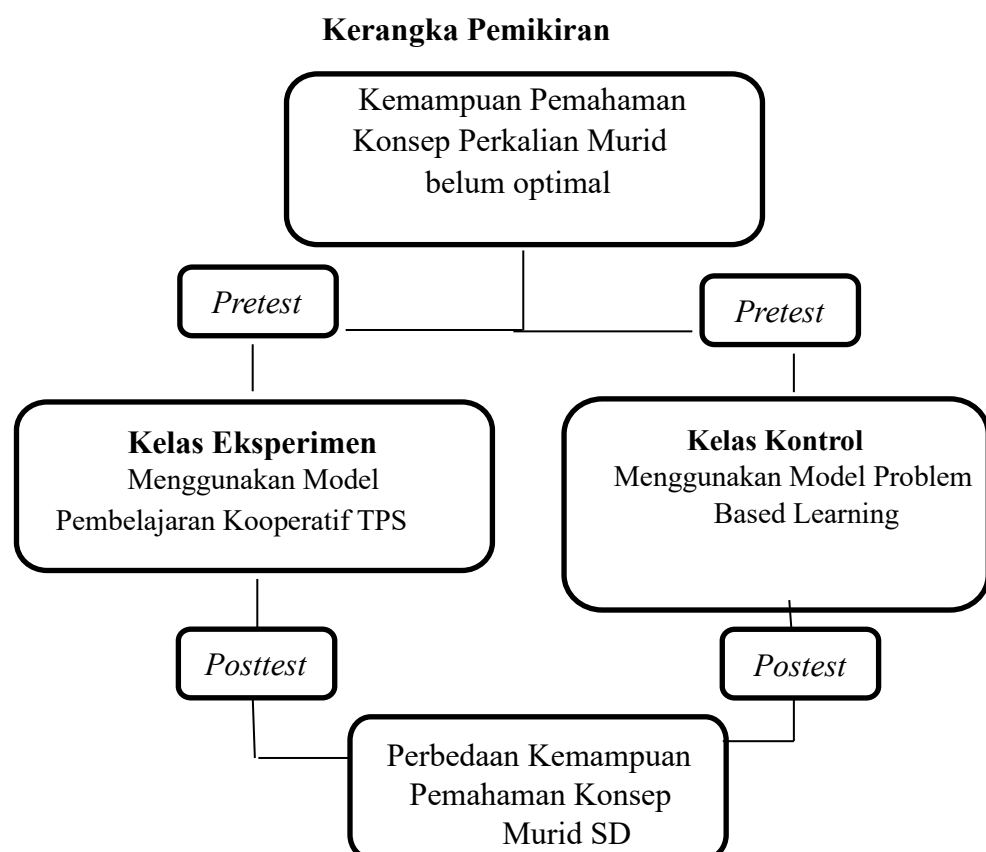
A. Kerangka Berpikir

Menurut Syahputri dkk. (2023, hlm. 161) Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 95) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi. Kerangka berpikir penelitian ialah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Kerangka berpikir memuat teori atau dalil serta konsep-konsep yang menjadi dasar dalam penelitian. Kerangka berpikir ini menjelaskan hubungan dan keterkaitan antar variable.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan landasan konseptual yang sangat penting dalam suatu penelitian. Kerangka berpikir disusun berdasarkan hasil sintesis dari teori-teori yang relevan, fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, hasil observasi, serta kajian kepustakaan yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Keberadaan kerangka berpikir dalam penelitian berfungsi untuk memberikan gambaran secara jelas mengenai arah, alur, dan

hubungan antarvariabel yang akan diteliti, sehingga penelitian dapat dilaksanakan secara sistematis, logis, dan terarah. Selain itu, kerangka berpikir juga membantu peneliti dalam menghubungkan konsep-konsep teoritis dengan kondisi nyata di lapangan, sehingga penelitian yang dilakukan memiliki dasar ilmiah yang kuat. Dengan adanya kerangka berpikir, peneliti dapat lebih mudah memahami fokus penelitian, menyusun hipotesis, serta menjelaskan bagaimana suatu variabel dapat memengaruhi variabel lainnya sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Oleh karena itu, kerangka berpikir tidak hanya berperan sebagai pedoman dalam pelaksanaan penelitian, tetapi juga menjadi acuan penting dalam upaya menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian secara tepat dan terstruktur.



Gambar 2. 1 Kerangka pemikiran

B. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan untuk merumuskan hipotesis. Rumusan asumsi berbentuk kalimat yang bersifat deklaratif, bukan kalimat pertanyaan, perintah, pengharapan, atau kalimat yang bersifat saran (KTI FKIP Unpas, 2024, hlm. 23). Asumsi yang dipakai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Model pembelajaran *kooperatif learning tipe think pair share* (TPS) bisa meningkatkan kemampuan pemahaman konsep perkalian siswa kelas III sekolah dasar.
- b. Media komik digital bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.
- c. Model serta media pembelajaran yang konvensional kurang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan kurang bisa meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan sebuah jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan harus diuji kebenarannya secara empiris (KTI FKIP Unpas, 2024, hlm. 23). Hipotesis dirumuskan dalam bentuk kalimat yang bersifat afirmatif, bukan dalam bentuk kalimat tanya, suruhan, saran, atau kalimat harapan. Adapun hipotesis yang dipakai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share* (TPS) berbantuan media komik digital terhadap kemampuan pemahaman konsep perkalian murid Sekolah Dasar.

H_1 = Terdapat pengaruh model pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share* (TPS) berbantuan media komik terhadap kemampuan pemahaman konsep perkalian murid Sekolah Dasar.