

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek pembangunan nasional, pendidikan memegang peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang bermutu. Untuk membantu bangsa dan negara maju serta berdaya saing dalam dunia yang semakin saling terhubung, sumber daya tersebut merupakan aset yang sangat penting dalam pelaksanaan pembangunan nasional.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi semakin terlihat maju dari masa ke masa, pada era reformasi ditandai banyaknya informasi dari berbagai media, sehingga menuntut manusia agar mempunyai kemampuan untuk mendapatkan dan menyerap informasi dengan cepat dan lengkap (Mulyati & Haliza, 2021). Hal tersebut memunculkan daya saing di berbagai aspek, salah satunya yaitu pada aspek pendidikan. Secara umum, pendidikan merupakan proses pembelajaran dari berbagai aspek kehidupan, maka pendidikan adalah salah satu aspek terpenting dan menjadi hak bagi setiap manusia untuk mendapatkannya.

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia sepanjang hidup dan berperan penting bagi kemajuan dan perkembangan suatu bangsa. Segala aspek kepribadian manusia diperoleh dari adanya pendidikan (Wardono & Mariani, 2019). Pendidikan mempunyai manfaat yang sangat utama bagi siswa, pendidikan abad 21 menginginkan manusia untuk lebih berkembang, kemajuan IPTEK yang begitu pesat di masa depan menuntut setiap individu untuk mengatasi tantangan hidup dan masalah sehari-hari (Setiani, Waluya, & Wardono, 2018).

Pendidikan seutuhnya adalah suatu rangkaian peristiwa kehidupan yang kompleks, peristiwa itu adalah tahapan proses kegiatan komunikasi sesama manusia guna membentuk pribadi dewasa pada pencapaiannya melalui proses pembelajaran (Arfani, 2016). Kualitas pendidikan suatu bangsa sangat penting bagi kemajuannya, sehingga pemerintah menerapkan berbagai langkah untuk meningkatkan standar pendidikan, termasuk revisi kurikulum, penyesuaian sistem penilaian, penciptaan model dan metode pembelajaran, penggunaan media interaktif, dan sumber belajar lainnya. Media pembelajaran yang diterapkan dalam proses belajar harus mampu

menyampaikan materi secara konkret dan sederhana serta mampu membantu guru untuk memberikan pemahaman materi ajar (Maharani, Supriadi, & Widyastuti, 2018).

Berdasarkan keadaan di lapangan, ditemukan bahwa siswa terlihat mengalami kesulitan dalam proses belajar pada muatan matematika, yaitu muatan pembelajaran yang dipelajari oleh seluruh pelajar mulai dari sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi (Soedjadi, 2014). Matematika berperan sangat penting dalam kehidupan, menurut Abidin, Mulyati, & Yunansah (2021), matematika dari bahasa Yunani adalah *mathemata* artinya hal yang dipelajari, sedangkan dari bahasa Belanda disebut *wiskunde* artinya ilmu pasti. Literasi matematika berfungsi sebagai alat untuk memahami dan menerapkan matematika dalam berbagai konteks sebagai sarana komunikasi massa. Berbagai konteks yang meliputi penggunaan bahasa sehari-hari berbentuk lisan dan tulisan yang berisi konsep matematika, sehingga harus dipahami dari kalimat ke kalimat selanjutnya dan diterjemahkan ke dalam bahasa matematika melalui tahapan yang diawali dengan kemampuan identifikasi dan pemahaman masalah (Abidin, Mulyati, & Yunansah, 2021).

Siswa harus mampu mempelajari matematika dengan tujuan sebagai bekal untuk pemecahan masalah dalam kehidupannya agar siswa mampu menghadapi perkembangan ilmu yang begitu pesat. Salah satu kesulitan yang dihadapi oleh siswa ialah bentuk penyelesaian pada soal cerita. Penyelesaian soal cerita matematika berbeda dengan menyelesaikan soal matematika yang sudah berbentuk bilangan (simbol) matematika (Amfir, 2015). Menurut Karnasih (2015), soal cerita matematika berbentuk kalimat yang memakai bahasa verbal dan pada umumnya berkaitan dengan kehidupan nyata. Mayoritas siswa merasa kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika berbentuk soal cerita dan berdalih tidak mau mengerjakannya karena tidak tahu harus berbuat apa akibat kemampuan literasi matematika yang rendah. Namun, siswa dapat menyelesaikan kegiatan menyelesaikan soal matematika berbentuk angka atau simbol angka dalam waktu singkat dengan jawaban yang benar hanya sebagian siswa saja.

Adapun siswa yang bisa menyelesaikannya yaitu dalam kurun waktu 30 sampai 60 menit dengan jawaban yang kurang tepat. Pengerjaan soal literasi matematis dalam pelajaran matematika siswa belum menunjukkan hasil yang

maksimal hal tersebut terlihat dalam pembelajaran sehari-hari di kelas dan hal yang lebih penting adalah ketika soal literasi matematika di terapkan dalam penilaian ANBK di kelas V yang menyatakan nilai literasi matematis cenderung rendah dan sangat berdampak pada penilaian raport sekolah oleh karena literasi matematis penting untuk di miliki dan diberikan penguatan kepada siswa kelas IV yang akan melaksanakan ANBK di kelas V dalam meningkatkan literasi sehingga akan mampu mengerjakan literasi matematis dalam bentuk soal cerita matematika dengan benar, yang akan berdampak baik dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dan dalam memberikan kontribusi terhadap penilaian rapor sekolah.

Hal lain juga terlihat Berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN Sempur, diperoleh bahwa siswa mengalami kesulitan ketika diberikan soal yang tidak rutin salah satunya dalam mengerjakan soal cerita matematika. Itu terjadi karena siswa belum terbiasa menyelesaikan soal yang membutuhkan pemahaman, perencanaan, penyelesaian, dan menemukan hasil. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah tersebut salah satunya siswa belum terbiasa melatih kemampuan pemecahan masalahnya, siswa terbiasa menghafal definisi, teorema, serta rumus-rumus matematika, dan kurangnya pengembangan kemampuan lain termasuk kemampuan Literasi Matematis

Hasil survei lapangan diperoleh hasil bahwa literasi matematika siswa Indonesia tergolong rendah. Diperkuat dengan data yang diperoleh dari OECD (*Organisation For Economic Cooperation and Development*) dari periode 2000-2018, Indonesia ranking 10 dari bawah.

Program for International Students Assessment (PISA) merupakan bagian dari program yang diprakarsai oleh OECD (*Organisation for Economic Cooperation and Development*) pada tahun 1990, yang tujuannya adalah memberikan informasi terhadap pemerintah dan pihak lain tentang efektivitas sistem pendidikan, terutama dalam pendidikan untuk membentuk, analisis kemampuan literasi matematika siswa dalam mempersiapkan masa depan siswa yang baik. Matematika adalah salah satu mata pelajaran dari kajian studi PISA. Pokok bahasan penelitian PISA terhadap matematika sangat luas pada prestasi belajar, tetapi kajian dalam bidang matematika meliputi keterampilan yang dikenal dengan kemampuan literasi matematis. OECD menyatakan bahwa literasi

matematika adalah keterampilan seseorang untuk merumuskan, menerapkan, dan menginterpretasikan matematika dalam konteks yang meliputi penalaran matematis dan kemampuan menggunakan konsep matematika, prosedur, fakta dan fungsi matematika untuk mendeskripsikan, menjelaskan dan memprediksi fenomena (McComas, 2014). Hal ini dapat membantu seseorang dalam melihat peran matematika dalam kehidupan sehari-hari dan memberikan penilaian serta pilihan yang terdidik dan terukur, yang dibutuhkan oleh masyarakat yang bernilai, berkepentingan, dan berwawasan luas. Menurut Ariyanti et al. (2021) menyatakan bahwa tingkat literasi matematika seseorang dapat membantu mereka memahami pentingnya matematika dalam dunia nyata sebagai landasan dalam mengambil keputusan dan mempertimbangkan faktor-faktor yang dibutuhkan oleh masyarakat. Kemampuan dasar matematika siswa saat ini belum sejalan dengan perkembangan pendidikan matematika di kalangan siswa Indonesia. Pendidikan dasar matematika siswa Indonesia masih sangat rendah dan perlu ditingkatkan di masa mendatang.

Selain itu juga hasil studi PISA 2018 yang diterbitkan oleh OECD menunjukkan bahwa rata-rata skor membaca siswa Indonesia adalah 371 dan skor rata-rata matematika adalah 379. Sedangkan skor rata-rata OECD pada keterampilan membaca dan matematika adalah 487. Skor study PISA ini menunjukkan, bahwa siswa Indonesia masih memiliki kekurangan dalam kemampuan matematika dasar. Salah satu fokus utama PISA adalah keterampilan literasi. Ini berfokus terhadap kemampuan dan keterampilan yang diperoleh di sekolah dan keterampilan yang digunakan siswa dalam kehidupan sehari-hari pada situasi yang berbeda (Fathani, 2016). PISA bisa memberikan gambaran terhadap kemampuan literasi siswa pada jenjang sebelumnya.

Pemerintah saat ini tengah berupaya meningkatkan literasi di berbagai jenjang pendidikan, termasuk jenjang Sekolah Dasar (SD). Mengingat SD merupakan awal dari sembilan tahun pendidikan dasar, maka sangat strategis untuk meningkatkan minat baca. Kegiatan gerakan literasi di jenjang SD perlu didukung dan dioptimalkan agar lebih terfokus pada pembinaan dan pembudayaan minat baca. Harapannya, ketika seorang siswa dibiasakan membaca sejak dini, maka pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi, bahkan bekerja dan berkeluarga, mereka akan menjadi pribadi yang gemar membaca. Praktik literasi yang dipelajari di sekolah

dasar akan menjadi pondasi bagi siswa. Membaca akan terasa nikmat jika sudah menjadi hobi. Pada kompetensi numerik, kemampuan berpikir numerik siswa masih rendah, terutama dalam memahami konsep, penerapan, dan penalaran matematika

Hal ini membuktikan bahwa pengajaran matematika masih belum bermakna dan kurang terkait dengan kehidupan sehari-hari siswa. Siswa juga kesulitan memahami representasi visual atau model dalam penjabaran konsepsi matematika. Berdasarkan kepada hal tersebut di atas, maka Pembelajaran literasi di SD diperlukan untuk meningkatkan pemahaman terhadap teks bacaan dalam semua mata pelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir tinggi siswa (*Higher Order Thinking Skill/HOTS*). Mengingat pentingnya kemampuan literasi matematis, diperlukan upaya untuk mengembangkannya. Untuk mewujudkannya diperlukan pemahaman yang kuat tentang matematika. Siswa harus mampu memecahkan masalah dalam berbagai konteks sebagai bagian dari pendidikan matematika mereka, seperti yang telah disebutkan sebelumnya. Siswa akan secara bersamaan mengembangkan dan mengaktifkan keterampilan literasi mereka dengan cara ini. Literasi mencakup lebih dari sekadar membaca dan menulis, literasi juga mencakup kemampuan untuk berpikir kritis dan memanfaatkan sumber informasi dalam format cetak, digital, visual, dan audio.

Hasil yang ditunjukkan oleh PISA terkait kemampuan literasi siswa sejalan dengan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan kepada 90 siswa kelas IV di Kecamatan Plered Kabupaten Purwakarna. Studi pendahuluan merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian dan pengembangan model. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan mengumpulkan data-data dan memberikan tes awal dengan memberikan soal matematika dalam bentuk soal cerita untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait seberapa jauh tingkat pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal literasi matematis yang berbentuk soal cerita, dengan memberikan soal literasi dengan hasil menunjukkan bahwa siswa cenderung kesulitan dalam memahami soal. Terlihat dari hasil jawaban siswa, dari 90 siswa yang mengisi soal hanya 40 % yang terlihat mampu memahami soal dan mengerjakannya, sedangkan 60% lainnya masih terlihat kebingungan dan mengisi soal dengan seadanya. Rendahnya kemampuan memahami soal cerita akan berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah, sementara kegiatan memecahkan

masalah merupakan salah satu bagian penting pada muatan ajar matematika (Stacey, 2011). Rendahnya tingkat kemampuan siswa dalam memahami konsep soal cerita matematika berpengaruh terhadap kemampuannya dalam pemecahan masalah matematika, yang biasanya menghubungkan masalah di kehidupannya, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan literasi matematika siswa rendah.

Salah satu solusi dalam mengatasi masalah tersebut, khususnya dalam muatan pembelajaran matematika di SD, yaitu guru melakukan inovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa mengemas materi, sehingga mudah dipahami oleh siswa, mendidik secara kreatif, menyenangkan, dan mengaitkan berbagai konsep matematika dengan pengalaman kehidupan siswa yaitu salah satunya Media Komik Digital. Menurut Smaldino (2014), kartun merupakan media yang menarik untuk berbagai usia karena mudah dipahami dan dibaca. Kartun memuat kecerdasan dan kebijakan serta memperkuat sebuah poin dari pengajaran. Riwanto & Wulandari (2018) mengatakan bahwa penggunaan gambar pada komik memudahkan siswa untuk mendeskripsikan sesuatu yang bersifat abstrak, sehingga sesuai dengan tahapan yang dimiliki siswa sekolah dasar yaitu dalam tahapan operasional konkret (Buchori & Setyawati, 2015).

Komik merupakan salah satu media komunikasi visual yang memiliki kekuatan dalam menyampaikan suatu informasi secara mudah dan dimengerti karena komik merupakan bahan ajar sederhana yang efektif dalam memberikan edukasi bagi pembaca dan sangat membantu dalam membuat konsep pelajaran lebih menarik, membaca komik dapat menumbuhkan sikap kritis pada anak, menstimulus minat membaca, dan memberikan arahan pada siswa yang tidak suka membaca agar disiplin untuk membaca (Rosyida, Mustaji, & Subroto, 2018). Seperti yang sudah disampaikan sebelumnya definisi literasi adalah kemampuan untuk mendapatkan informasi secara tertulis meliputi tahap keterampilan memahami, mengimplementasikan, dan melakukan refleksi terhadap informasi bacaan sesuai dengan tujuan dalam membacanya (Surya, Poerwanti, & Sriyanto, 2020). Nurjannah, Wahyudi, & Setiawan (2018) memberikan penguatan bahwa memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran merupakan pilihan yang tepat bertujuan meningkatkan literasi pada siswa. Komik dapat digunakan sebagai media untuk memudahkan siswa dalam berimajinasi terhadap isi dan cerita yang

dituangkan (Murti, 2020). Selain memanfaatkan media komik digital model pembelajaran yang digunakan sangat penting dalam menunjang peningkatan literasi siswa di sekolah dasar salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan adalah *Problem Based Learning*(PBL). Menurut Handayani A, dkk, (2021:1320), model *Problem Based Learning* merupakan urutan kegiatan belajar mengajar dengan memfokuskan pemecahan masalah yang benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Model *Problem Based Learning* (PBL) menawarkan kebebasan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam penerapannya model *Problem Based Learning* menjadikan masalah sebagai bahan pembelajaran yang harus dipecahkan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Kemudian bagaimana kaitannya dengan literasi matematis? Literasi matematis dimaknai sebagai kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan pemahaman matematis secara efektif dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari hari. Tidak jauh berbeda, mengartikan literasi matematis yaitu kemampuan seseorang untuk merumuskan, menggunakan dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks masalah kehidupan sehari-hari secara efisien. Selain itu, juga menyatakan bahwa literasi matematis yaitu kemampuan individu untuk: a) mengetahui fakta dan konsep serta menafsirkan matematika ke dalam berbagai konteks (aspek pemahaman); b) menggunakan konsep, fakta, dan prosedur dalam merumuskan, menyajikan, dan menyelesaikan masalah matematika (aspek penerapan); c) kemampuan melakukan penalaran dalam memberikan penjelasan dan pembenaran (aspek penalaran); dan d) mampu mengomunikasikan penjelasan (argumen) dan penyelesaian masalah (aspek komunikasi). Dari definisi para ahli di atas maka dapat dikatakan bahwa kemampuan literasi matematis mencakup kemampuan siswa dalam: (1) pemecahan masalah matematis, (2) komunikasi matematis, (3) penalaran matematis, (4) koneksi matematis, dan (5) representasi matematis. Adapun model *problem based learning* dalam pembelajaran matematika bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai pemikir yang fleksibel dan pemecah masalah, berpikir kritis, kreatif, dan memonitor pemahaman mereka serta menghasilkan siswa yang memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Wade Carole dan Carol Tavis (2007) menyatakan, “Keberhasilan seseorang dalam menguasai suatu materi disebabkan oleh keyakinan yang dimilikinya, karena

keyakinan yang akan menyebabkan orang tersebut berperilaku sedemikian rupa sehingga keyakinan tersebut akan menjadi kenyataan. Jadi tidak hanya dengan media dan metode, Salah satu sumber keyakinan adalah tingkat kepercayaan diri kita terhadap kemampuan kita sendiri (*self-efficacy*)". Dari pernyataan tersebut *self-efficacy* merupakan salah faktor utama keberhasilan seseorang dalam menguasai suatu materi. Berikut penjelasan pengertian *self-efficacy* lebih lanjut Albert Bandura menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah keyakinan akan kemampuan diri yang dimiliki individu untuk menentukan dan melaksanakan berbagai tindakan yang diperlukan untuk menghasilkan suatu pencapaian.

Albert Bandura (2002) juga menyebutkan bahwa *self-efficacy* memiliki dampak yang penting, bahkan sebagai motivator utama terhadap keberhasilan seseorang. Menurut Lunenburg (2013: 2) *Self-efficacy* mempengaruhi keinginan untuk belajar dan menentukan tujuan yang ingin dicapai oleh seseorang. Siswa yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi cenderung mampu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika karena *self-efficacy* berdampak terhadap kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas untuk menyelesaikan permasalahan dalam bidang akademis. Bandura (2002) menjelaskan *self-efficacy* sebagai kepercayaan akan kemampuan diri untuk mengatur dan melaksanakan program kegiatan yang diperlukan untuk dicapai. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa keyakinan dari *self-efficacy* dapat mempengaruhi perilaku siswa melalui dampaknya pada keputusan tugas untuk terlibat didalamnya, tingkat usaha yang dikeluarkan, dan durasi waktu tekun dalam situasi sulit, kemampuan matematis yang harus dimiliki siswa salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah. Salah satu pendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah adalah adanya *self-efficacy* pada diri siswa. Siswa yang memiliki *self-efficacy* yang tinggi cenderung mampu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Karena *self-efficacy* berdampak terhadap kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas untuk menyelesaikan permasalahan dalam bidang akademis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa di SD. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan studi hasil penelitian yang temanya relevan dengan penelitian yang akan peneliti kaji.

Temuan hasil studi pendahuluan tersebut dibuktikan peneliti melalui hasil penelitian terdahulu, dari hasil studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa banyak sekali faktor yang mempengaruhi kesulitan siswa dalam memahami soal cerita di karenakan literasi matematis siswa yang kurang baik, serta media dan metode pembelajaran yang ditampilkan guru tidak begitu memadai dalam menstimulus siswa untuk memahami soal cerita oleh sebab telah dilakukan eksperimen mengenai Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Kemampuan Literasi Matematis dan *Self-Efficacy* Siswa Di Sekolah Dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang muncul pada latar belakang, maka akan di susun menjadi sebuah rumusan berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan di kaji dalam penelitian yakni sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan literasi matematis antara siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* dengan media Komik Digital, model *Problem Based Learning* dengan Video Pembelajaran, dan model *Direct Instruction* dengan Benda Manipulatif, ditinjau (a) Secara keseluruhan dan (b) Pengetahuan Awal Matematis (PAM)?
2. Apakah terdapat perbedaan *Self-Efficacy* antara siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* dengan Media Komik Digital, model *Problem Based Learning* dengan Video Pembelajaran dan model *Direct Instruction* dengan Benda Manipulatif ditinjau (a) secara keseluruhan dan (b) Pengetahuan Awal Matematis (PAM) ?
3. Bagaimana tingkat ketercapaian setiap indikator literasi matematis siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan literasi matematis antara siswa yang memperoleh model *Problem Based Learning* dengan Media Komik Digital, model *Problem Based Learning* dengan Video Pembelajaran, dan model *Direct*

Instruction dengan Benda Manipulatif.

2. Mengetahui Perbedaan *Self-Efficacy* antara siswa yang memperoleh Model *Problem Based Learning* dengan media Komik Digital, model *Problem Based Learning* dengan Video Pembelajaran dan model *Direct Instruction* dengan Benda Manipulatif.
3. Mendeskripsikan tingkat ketercapaian setiap indikator literasi matematis siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat membantu mengidentifikasi peningkatan kemampuan literasi siswa dengan menggunakan teknologi yang dapat digunakan secara efektif untuk mendukung kesejahteraan siswa dalam belajar.
- b. Menambah wawasan untuk digunakan pada penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada sekolah agar lebih meningkatkan motivasi siswa dalam membaca serta meningkatkan kualitas peserta ANBK dan peserta Olimpiade Matematika yang memuat Asesment literasi dan meningkatkan kualitas sekolah melalui meningkatnya hasil Raport Pendidikan Sekolah.
2. Media komik digital dapat meningkatkan mutu pendidikan pada sekolah yang bersangkutan terkait dengan pengembangan keterampilan Literasi Matematis siswa dengan menggunakan media komik digital

b. Guru

1. Dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan
2. Media komik digital dapat menjadi alternatif media yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Guru menjadi lebih kreatif dan bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran sehingga membuat peserta didiknya menjadi lebih aktif dan meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran

c. Siswa

1. Menumbuhkan motivasi siswa agar gemar membaca.
2. Siswa dapat mengembangkan kemampuan Literasi matematis siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami soal cerita matematika.
3. Memberikan pengalaman kepada siswa bahwa literasi itu penting dalam rangka menguasai ilmu lainnya, salah satunya dalam memecahkan masalah matematika dalam bentuk soal cerita.

d. Masyarakat

1. Memberikan pengetahuan bagi masyarakat tentang pentingnya membaca dan kaitannya dengan ilmu lain.
2. Memotivasi masyarakat dalam meningkatkan kegiatan literasi

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Pada tesis ini terdapat sebuah struktur organisasi yang memuat mengenai pembahasan dari keseluruhan pada tesis ini. Struktur organisasi sebuah urutan penulisan mulai dari penulisan bab pertama sampai bab terakhir

BAB I berisi pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang penelitian mengenai pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media komik digital terhadap kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa di sekolah dasar dengan beberapa rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis semuanya tercakup dalam kerangka bab ini. Latar belakang penelitian, pembenaran, yang signifikan untuk perlunya menyelidiki masalah yang di teliti, atau perbedaan antara realitas lapangan dan teori yang di gunakan saat ini, semuanya di nyatakan di bagian latar belakang penelitian. Rumusan masalah penelitian meliputi pertanyaan umum tentang masalah yang di teliti tentang perbedaan kemampuan literasi matematis dan perbedaan *self-efficacy* siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jumlah pertanyaan pada rumusan masalah penelitian di dasarkan pada jenis dan kompleksitas penelitian yang dilakukan dengan tetap memperhatikan urutan logis dan penempatan pertanyaan. Bagian tujuan penelitian yang menguraikan tujuan penelitian dan menjawab semua

pertanyaan rumusan masalah umum dan khusus. Manfaat penelitian memberikan rangkuman tentang manfaat teoritis dalam membantu mengidentifikasi peningkatan kemampuan literasi matematis siswa dengan menggunakan teknologi dan juga manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini baik untuk sekolah, guru ataupun siswa.

BAB II berisi kajian pustaka yang menjelaskan tentang teori-teori yang terdiri dari pembahasan mengenai kemampuan literasi matematis, literasi matematis dalam PISA, indikator literasi matematis, serta upaya dalam meningkatkan literasi matematis siswa yang diawali dengan pengetahuan awal matematika (PAM) dalam bab ini juga dijelaskan tentang pengertian media pembelajaran, manfaat, fungsi dan jenis-jenis media pembelajaran yang efektif salah satunya adalah media komik digital yang selanjutnya dibahas mengenai pengertian komik, unsur-unsur komik, indikator penggunaan media komik digital serta kelebihan dan kekurangan penggunaan media komik. Pembahasan selanjutnya mengenai model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penjelasan tentang model PBL dan *Direct Instruction* dan dilanjutkan dengan pembahasan tentang pengertian, ciri-ciri, indikator dan fungsi *self-efficacy* siswa.

BAB III Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan pada bab IV serta menampilkan hasil analisis dan metode yang digunakan dalam untuk mengetahui pengaruh penggunaan model PBL berbantuan media komik digital terhadap kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa di SD dengan metode dan desain yang telah ditentukan dengan populasi dan sampel yang dipilih.

BAB IV Bab ini membahas hasil dan pembahasan yang dikembangkan olah data, hasil analisis serta statistik yang digunakan dari bab III.

BAB V Simpulan, Implikasi Dan Rekomendasi ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi secara keseluruhan yang diperoleh dari hasil analisis statistik, metode serta hasil dari pengolahan olah data.