

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Kajian Teoretis**

##### **1. Definisi Pengaruh**

Dalam KBBI (2016: 849) pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, maupun benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Dari definisi tersebut dapat dikatakan pengaruh merupakan sesuatu daya yang disebabkan karena adanya sesuatu yang lain dapat berupa orang maupun benda. Dalam penelitian ini pengaruh yang dimaksud adalah pengaruh yang disebabkan karena adanya perbedaan perlakuan yang diberikan kepada sampel. Dengan demikian, pengaruh dalam penelitian ini diartikan berdasarkan dari ada atau tidaknya perbedaan kemampuan literasi numerasi yang dilihat dari rata-rata nilai *posttest* antara kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan model pembelajaran VAK berbantuan media komik dengan kelas eksperimen yang diberi perlakuan model pembelajaran VAK berbantuan media komik.

##### **2. Model Pembelajaran VAK**

###### **a. Pengertian Model Pembelajaran VAK**

Model pembelajaran menurut Trianto (2010: 51), merupakan suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Model pembelajaran VAK menurut Budiyanto (2016: 97) model pembelajaran VAK adalah model pembelajaran yang mengoptimalkan ketiga modalitas belajar tersebut (*Visualization Auditory Kinesthetic*) untuk menjadikan sibelajar merasa nyaman. Model pembelajaran ini merupakan anak dari model pembelajaran *quantum* yang berprinsip untuk menjadikan situasi belajar menjadi lebih nyaman dan menjanjikan kesuksesan bagi pembelajarnya di masa depan.

Shoimin (2014: 226) menyatakan model pembelajaran VAK adalah suatu model pembelajaran yang menganggap pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal, yaitu visual, auditori, kinestetik. Pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih dan mengembangkannya. Model pembelajaran Visual, Auditori dan Kinestetik (VAK) merupakan sebuah model pembelajaran yang mengkombinasikan tiga gaya belajar berupa visualisasi, auditori dan kinestetik dalam proses belajar mengajar. Gaya belajar adalah cara belajar tertentu untuk mendapatkan nilai yang memuaskan (Ignatia dkk, 2022: 4).

Kombinasi ketiga modalitas ini akan mempercepat siswa memahami materi (Noorbaiti dkk, 2018: 113). Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar langsung dengan bebas

menggunakan modalitas yang dimilikinya untuk mencapai pemahaman dan pembelajaran yang efektif.

Adapun modalitas yang dimiliki siswa adalah sebagai berikut:

1) *Visualization*

Siswa dengan modalitas ini menyerap informasi dan belajar menggunakan indra penglihatan atau visual. Baik terkait warna, gambar, peta maupun diagram. Siswa yang memiliki modalitas ini menitikberatkan pada ketajaman penglihatan (Sumianto dkk, 2021: 43). Jadi siswa dengan modalitas ini lebih baik ketika belajar menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga. Modalitas belajar *visualization* disebut juga dengan gaya belajar *visualization*.

Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar *visualization* menurut Sumianto, dkk (2021: 44) adalah:

- a) Posisi kepala terangkat ke atas ke arah orang yang sedang berbicara
- b) *Eye accessing* melihat ke atas
- c) Nafas pada dada bagian atas, tipis
- d) Posisi leher lurus dan tegak
- e) Penampilan rapi, warna serasi, teratur
- f) Mengingat dengan gambar
- g) Lebih suka membaca dari pada dibacakan

- h) Membutuhkan gambaran dan tujuan menyeluruh
- i) Menangkap detail
- j) Mengingat apa yang dilihat
- k) Selalu mengadakan kontak mata
- l) Berbicara cepat, hampir tanpa titik maupun koma
- m) Menjaga jarak dengan orang lain supaya dapat melihat lebih jelas
- n) Selalu berpikir “gambar besarnya”

## 2) *Auditory*

Siswa dengan modalitas ini menyerap informasi dan belajar dengan mengandalkan pada pendengaran (Sumianto dkk, 2021:44). Umumnya siswa yang memiliki gaya belajar auditori ini senang mendengarkan ceramah, diskusi, berita di radio dan juga kaset pembelajaran.

Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar *auditory* menurut Sumianto, dkk (2021: 44) adalah:

- a) Posisi kepala menoleh ke arah orang yang sedang berbicara
- b) *Eye accessing* ke arah sejajar dengan telinga
- c) Nafas merata di seluruh permukaan dada
- d) Memandang jauh
- e) Cenderung menghindari kontak mata
- f) Perhatiannya mudah terpecah
- g) Berbicara dengan pola berirama

- h) Selalu mengulang apa yang mereka dengar
- i) Belajar dengan cara mendengarkan dan menggerakkan bibir (bersuara saat membaca)
- j) Berdialog secara internal dan eksternal
- k) Sikap tubuh lemah lembut dan mengalir
- l) Berdiri dekat dengan orang yang sedang berbicara
- m) Mudah terganggu oleh kebisingan
- n) Cara berpikir kronologi

3) *Kinesthetic*

Menurut Sumianto, dkk (2021:45) siswa dengan modalitas ini menyerap informasi dan belajar dengan cara bergerak (menyentuh sesuatu yang memberikan informasi). Siswa dengan model belajar *kinesthetic* senantiasa menggunakan dan memanfaatkan anggota gerak tubuhnya dalam proses pembelajaran atau dalam usaha memahami sesuatu (Suparman, 2010: 68).

Ciri-ciri siswa dengan gaya belajar *kinesthetic* menurut Sumianto, dkk (2021: 45) adalah:

- a) Posisi kepala dan dahi agak menunduk
- b) *Eye accessing* menunduk atau menunduk ke arah kanan
- c) Nafas dalam, di daerah diafragma
- d) Jarang mengadakan kontak mata
- e) Suara nada rendah, tempo lambat

- f) Sering berjeda ketika berbicara
- g) Berdiri berdekatan
- h) Banyak bergerak
- i) Suka sentuhan, merasakan informasi
- j) Belajar dengan melakukan
- k) Cenderung asosiasi dengan pengalaman mereka sendiri
- l) Menunjuk tulisan saat membaca
- m) Menanggapi secara fisik
- n) Mudah terganggu dengan emosi sendiri

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dikatakan model pembelajaran VAK merupakan model pembelajaran yang mengkombinasikan ketiga modalitas belajar siswa agar setiap siswa dapat mendapat informasi dan belajar lebih mudah dan sesuai potensi yang dimilikinya.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran VAK

Menurut Shoimin (2014: 227) langkah-langkah dalam menggunakan model Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) adalah sebagai berikut:

1) Tahap persiapan

Pada kegiatan pendahuluan guru memberikan motivasi untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar, memberikan perasaan positif mengenai pengalaman belajar yang akan datang kepada siswa, dan menempatkan mereka dalam situasi optimal untuk menjadikan siswa lebih siap dalam menerima pelajaran.

2) Tahap penyampaian

Pada kegiatan ini guru mengarahkan siswa untuk menemukan materi pelajaran yang baru secara mandiri, menyenangkan, relevan, melibatkan panca indra, yang sesuai dengan gaya belajar VAK. Tahap ini biasa disebut eksplorasi.

3) Tahap pelatihan

Pada tahap pelatihan guru membantu siswa untuk mengintegrasikan dan menyerap pengetahuan serta keterampilan baru dengan berbagai cara yang disesuaikan dengan gaya belajar VAK.

4) Tahap penampilan hasil

Tahap penampilan hasil merupakan tahap seorang guru membantu siswa dalam menerapkan dan memperluas pengetahuan maupun keterampilan baru yang mereka dapatkan, pada kegiatan belajar sehingga hasil belajar mengalami peningkatan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran VAK

Menurut Shoimin (2014: 228) model pembelajaran Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model pembelajaran VAK
  - a) Pembelajaran akan lebih efektif, karena mengkombinasikan ketiga model belajar tersebut
  - b) Mampu melatih dan mengembangkan potensi siswa yang telah dimiliki oleh pribadi masing-masing
  - c) Memberikan pengalaman langsung pada siswa
  - d) Mampu melibatkan siswa secara maksimal dalam menemukan dan memahami suatu konsep melalui kegiatan fisik seperti demonstrasi, percobaan, observasi, dan diskusi aktif.
  - e) Mampu menjangkau setiap gaya pembelajaran siswa
  - f) Siswa memiliki kemampuan bagus tidak akan terhambat oleh siswa yang lemah dalam belajar karena model ini mampu melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata.
- 2) Kelemahan model pembelajaran VAK ini yaitu: Tidak banyak orang yang mampu mengkombinasikan ketiga model belajar tersebut.

### 3. Media Pembelajaran Komik

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar (Sadiman dkk, 2011: 6). Definisi media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan



sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3). Sedangkan Aqib (2010: 58) berpendapat bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa. Jenis-jenis media pembelajaran secara umum menurut Santrianawati (2018: 10) dapat dibagi menjadi 4, yaitu sebagai berikut:

1) Media visual

Media visual merupakan media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh dari media visual antara lain: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya

2) Media audio

Merupakan media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra pendengaran yaitu telinga sebagai salurannya. Contoh dari media audio antara lain: suara, musik atau lagu, alat musik, siaran radio, kaset atau cd dan sebagainya.

3) Media audio visual

Merupakan media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan, media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contoh dari media audio visual antara lain: media drama, pementasan, film, televisi, dan VCD.

#### 4) Multimedia

Merupakan semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contoh dari multimedia antara lain: internet, belajar dengan menggunakan internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

#### b. Pengertian Media Pembelajaran Komik

Maharsi (2011: 10) menyatakan komik sebagai alternatif media pembelajaran yang memiliki peranan untuk memberikan informasi yang mendidik, menghibur sekaligus mempengaruhi seperti hakikat fungsi dari komunikasi. Mustikan (2013: 3) mengungkapkan bahwa penggunaan bahan ajar komik dapat dijadikan alternatif sebagai sumber belajar yang dapat menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Rohani (2014: 78) menyebutkan bahwa komik merupakan suatu bentuk cerita bergambar yang terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, dan bersifat humor.

Menurut Munadi (2013: 100), komik dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

c. Keunggulan Media Pembelajaran Komik

Syahrudin, dkk (2023: 99) menyatakan keunggulan media komik diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Media komik menjelaskan isi materi dalam bentuk cerita yang disertai oleh ilustrasi gambar
- 2) Media komik terdiri dari banyak warna sehingga menarik semangat siswa untuk belajar dan memudahkan siswa dalam menerjemahkan cerita dalam gambar
- 3) Siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa untuk mengingat sesuatu lebih lama

d. Kelemahan media pembelajaran komik

Kelemahan dari media pembelajaran komik yaitu membuat siswa menjadi malas membaca karena siswa hanya cenderung ingin melihat gambar saja (Syahrudin, dkk 2023: 99).

4. Hubungan Antara Media Pembelajaran VAK dengan Media Komik

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa model pembelajaran VAK merupakan model pembelajaran yang memadukan ketiga modalitas belajar siswa atau lebih dikenal dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik dalam pembelajaran, sehingga setiap siswa dapat belajar sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing. Sedangkan media komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terkandung informasi yang mendidik, kemudian informasi tersebut disajikan dengan cara yang menarik yang berisi gambar-gambar,

dan terdapat alur cerita serta dibumbui dengan lelucon sederhana yang akan membuat pembaca menjadi tertarik. Dalam penelitian ini di dalam media komik akan disajikan gambar-gambar, cerita menarik, serta beberapa contoh yang dapat dilakukan secara langsung di dalam kelas yang masih berhubungan dengan materi, hal ini ditunjukkan untuk menunjang anak yang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda yaitu gaya belajar visual, auditori, kinestetik. Oleh karena itu apabila seorang pendidik memanfaatkan media komik dalam pembelajaran maka dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan akan dapat memiliki pengaruh yang baik terhadap tujuan pembelajaran.

## 5. Literasi Numerasi

### a. Pengertian Literasi Numerasi

Literasi numerasi berhubungan erat dengan kemampuan menggunakan angka, data, dan simbol matematika (De Lange, 2006). Kemampuan literasi numerasi merupakan pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol-simbol yang terkait dengan angka-angka serta operasi matematika dasar (tambah, kurang, kali, bagi) serta kemampuan menggunakan makna angka dan simbol-simbol untuk menganalisis informasi dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Yulinggar 2019: 14). Dalam pandangan Ekowati, dkk (2019: 94) literasi numerasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan

penalaran sehingga kemampuan ini dapat diukur dengan memberikan soal penalaran kepada siswa. Literasi numerasi merupakan salah satu pengetahuan dan kemampuan untuk:

- 1) Menggunakan angka dan simbol yang berhubungan dengan matematika dasar sebagai solusi dari permasalahan praktis di kehidupan sehari-hari,
- 2) Menganalisis informasi dengan bermacam-macam bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb.), dan
- 3) Padat dan jelas dalam membuat informasi infografik dan numerik (Mubarak, 2019: 264)

b. Ruang Lingkup Literasi Numerasi

Literasi numerasi merupakan bagian dari matematika, dalam hal komponen literasi numerasi diambil dari cakupan matematika di dalam Kurikulum 2013, seperti terlihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.1 Ruang Lingkup Literasi Numerasi

<b>Komponen Literasi Numerasi</b>	<b>Cakupan Matematika Kurikulum 2013</b>
Mengestimasi dan menghitung dengan bilangan bulat	Bilangan
Menggunakan pecahan, desimal, persen dan perbandingan	Bilangan
Mengenali dan menggunakan pola dan relasi	Bilangan dan aljabar
Menggunakan penalaran spasial	Geometri dan pengukuran
Menggunakan pengukuran	Geometri dan pengukuran
Menginterpretasi informasi statistik	Pengolahan data

c. Indikator Literasi Numerasi

Dalam mengukur kemampuan literasi numerasi seseorang maka diperlukan adanya indikator yang jelas dimana hal itu dapat digunakan sebagai penggambaran setiap kemampuan yang termuat di dalamnya. Salvia, dkk (2022: 352) menyatakan indikator literasi numerasi antara lain:

- 1) Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari
- 2) Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagian, diagram, dan sebagainya)
- 3) Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan

Berdasarkan uraian di atas berarti kemampuan literasi numerasi tidak hanya sampai pada jawaban akhir atau hasil, namun hasil itu sendiri masih harus ditafsirkan sehingga dapat mencapai suatu pengambilan keputusan.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Terdapat beberapa hasil penelitian yang relevan yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nurhuda, dkk pada tahun 2021 dengan judul Penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Visual, Auditori Dan Kinestetik (VAK)

Berbantuan Media Jam Sudut Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III”. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen yang mendapat perlakuan dengan model pembelajaran Visual, Auditori dan Kinestetik (VAK) dengan kelas kontrol yang mendapat perlakuan dengan metode konvensional. Persamaan penelitian ini adalah pada penerapan model pembelajaran VAK. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada penggunaan media pembelajarannya, pada penelitian ini menggunakan media jam sudut, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media komik tentang data dan pengumpulan data kemudian perbedaan lainnya adalah pada variabel terikatnya yaitu terhadap kemampuan literasi numerasi.

Kedua, Penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 oleh Adnyani & Wiarta yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran (VAK) Berbasis *Whole Brain Teaching* Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA”. Berdasarkan penelitian yang dilakukannya terdapat hasil bahwa model pembelajaran visual auditori kinestetik berbasis *whole brain teaching* berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA kelas V SD Negeri Gugus Dewi Sartika Denpasar Timur Tahun Ajaran 2018/2019. Persamaannya dalam penelitian ini adalah menggunakan model pembelajaran VAK, sedangkan perbedaannya peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran VAK berbantuan media komik terhadap kemampuan literasi numerasi.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Setiawan & Alimah pada tahun 2019 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Visualization Auditory Kinesthetic* (VAK) Terhadap Keaktifan Siswa”, dengan hasil penelitian bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe VAK lebih baik dan efektif dibandingkan dengan model pembelajaran langsung dalam meningkatkan aktivitas siswa. Persamaannya adalah menggunakan model pembelajaran VAK, sedangkan perbedaannya adalah peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran VAK berbantuan media komik terhadap kemampuan literasi numerasi.

Keempat, penelitian yang telah dilakukan oleh Komang, dkk berjudul “*Social Studies Learning With Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted By Diodrama Media Increases Student Knowledge Competence*”. Hasil dari penelitian tersebut adalah bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran VAK berbantuan media diodrama terhadap kemampuan pengetahuan IPS siswa kelas IV SD. Persamaannya dengan penelitian ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran VAK, sedangkan perbedaannya adalah media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajarannya.

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Indra Wulandari & Anugraheni pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Visual Pada Materi Kerucut dan Tabung di Sekolah Dasar.” Dalam penelitian tersebut menghasilkan bahwa penerapan media pembelajaran komik yang menyajikan suatu alur cerita yang menarik membuat siswa menjadi lebih



tertarik, karena penyajian media komik dipenuhi dengan gambar dan warna sehingga membuat siswa lebih tertarik dan merasa tidak bosan dalam pembelajaran. Persamaannya dengan penelitian ini adalah dari penggunaan media komik sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah pada penggunaan model pembelajaran dan materi pembelajarannya.

Keenam, penelitian yang dilakukan oleh Darma, dkk pada tahun 2021 yang berjudul "*Alternative Energy Sources On Digital Comic Media.*" Hasil dari penelitian tersebut adalah pengembangan media komik digital dengan topik sumber energi alternatif dinyatakan valid dan layak diterapkan dalam pembelajaran kelas IV Sekolah Dasar. Dari penelitian tersebut persamaannya adalah adanya media komik yang digunakan dalam pembelajaran, sedangkan perbedaannya adalah penelitian tersebut mengembangkan media komik tanpa adanya penggunaan model pembelajaran.

Ketujuh, penelitian yang dilakukan oleh Arahmah, dkk pada tahun 2021 yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Pada Matematika Melalui Metode *Student Facilitator and Explaining*" dengan hasil penelitian metode *student facilitator and explaining* dapat meningkatkan kemampuan literasi numerasi pada mata pelajaran matematika pada siswa kelas IV. Persamaan dengan penelitian ini adalah adanya keinginan untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran VAK berbantuan media komik terhadap kemampuan literasi numerasi.

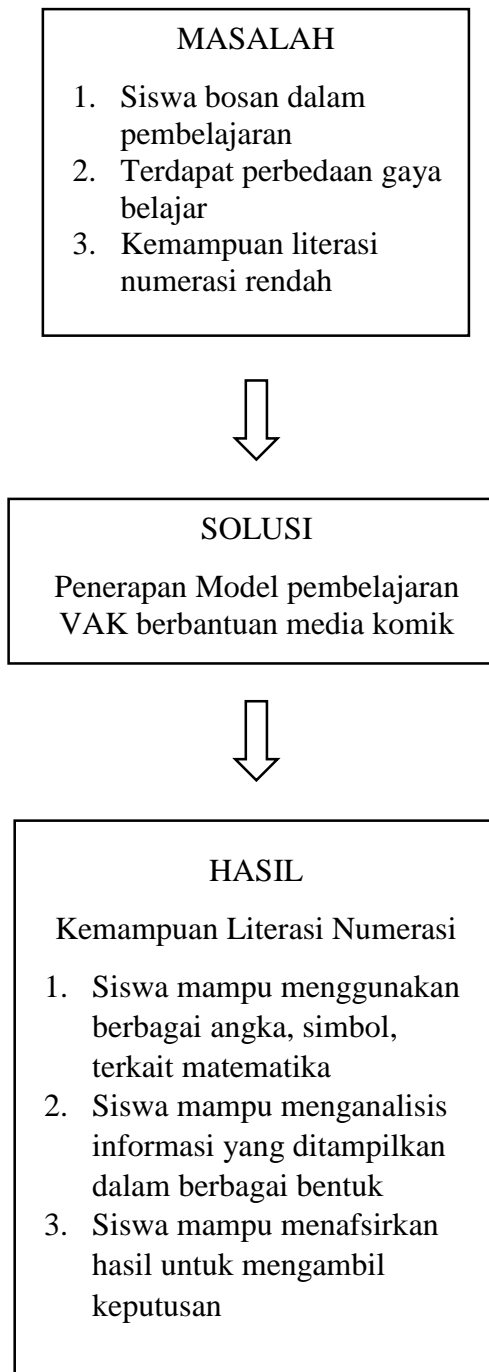
Berdasarkan kajian peneliti terdahulu yang telah peneliti lakukan diatas, telah membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran VAK dapat mempengaruhi variabel *dependent* dari masing-masing penelitian, Sementara itu penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran juga dapat mempengaruhi keefektivan dari model pembelajaran yang diterapkan. Selain itu peneliti juga menemukan penelitian yang membahas tentang kemampuan literasi numerasi dapat ditingkatkan dengan menerapkan suatu perlakuan metode pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut menurut peneliti diharapkan penggunaan model pembelajaran VAK berbantuan media komik akan berpengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi siswa.

### **C. Kerangka Berpikir**

Seorang peneliti harus menguasai teori-teori ilmiah yakni sebagai dasar bagi argumentasi didalam menyusun kerangka berpikir yang membutuhkan hipotesis. Kerangka berpikir tersebut adalah suatu model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting dalam penelitian (Sugiyono, 2017: 60). Kerangka berpikir pada penelitian akan disajikan dalam gambar berikut:

Masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini meliputi adanya siswa yang merasa bosan dalam proses pembelajaran, adanya perbedaan gaya belajar, dan rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa. Untuk mengatasi masalah di atas maka peneliti mengusulkan solusi berupa penerapan model pembelajaran VAK yang melibatkan empat tahap dalam pembelajaran. Model

pembelajaran ini didukung dengan penggunaan media komik, sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan implmentasi solusi ini, maka siswa dapat menguasai kemampuan literasi numerasi dengan lebih baik. Berikut disajikan kerangka berpikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Sugiyono, 2017: 84). Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran VAK berbantuan media komik terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas V sekolah dasar.