

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Pemahaman Konsep

a. Definisi Pemahaman Konsep

Kemampuan memahami konsep matematika merupakan keterampilan pertama yang harus dicapai dalam tujuan pembelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Tujuan Pembelajaran Matematika. Keterampilan inti matematika meliputi 1) kemampuan memahami konsep matematika; 2) Menerapkan pemikiran logis. 3) Pemecahan masalah. 4) Komunikasikan ide. 5) Belajar menggunakan matematika Ningsih (2016).

Menurut Harahap (2017), pemecahan masalah bukanlah suatu keterampilan umum, melainkan suatu aktivitas manusia yang menggabungkan konsep dan aturan yang diperoleh sebelumnya. Pemahaman ini berarti bahwa orang yang dapat memecahkan masalah mempunyai keterampilan baru. Keterampilan ini dapat digunakan untuk memecahkan masalah terkait. Semakin banyak masalah yang dapat Anda selesaikan, semakin banyak keterampilan berguna yang Anda miliki dalam kehidupan sehari-hari.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator pemahaman konsep dalam penelitian ini bisa dilihat pada tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2. 1 Indikator pemahaman konsep

No.	Pemahaman Konsep	Indikator Pencapaian
1.	Menjelaskan ulang sebuah konsep	Siswa mampu menyatakan apa itu bangun datar
2.	Memilah objek menurut cirinya	Siswa bisa mengetahui nama bangun datar menurut cirinya
3.	Menyebutkan contoh konsep	Siswa mampu menyebutkan contoh bangun datar
4.	Mempresentasikan sebuah konsep	Siswa mampu merepresentasikan berbagai konsep bangun datar dengan benar
5.	Menggunakan konsep	Siswa bisa mengerjakan soal menggunakan rumus bangun datar

(Trianggono, M. M. (2017)).

2. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation*

a. Konsep Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation*

Aspek yang ditekankan yaitu, partisipasi keaktifan siswa, konteks yang dimaksud adalah pencarian informasi (jawaban) atau materi pelajaran yang dipelajari melalui komponen pembelajaran seperti, modul ajar, media ajar, LKS (Lembar Kerja Siswa), dll. Melibatkan siswa secara langsung pada setiap tahap proses pembelajaran. Siswa akan dilibatkan dalam perencanaan atau pemilihan topik dan juga cara investigasi suatu permasalahan Ulia (2016).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terkadang sulit untuk diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas, dikarenakan terkesan kompleks. Siswa diharuskan berinteraksi sosial dengan teman atau anggota kelompok lainnya. Keterampilan berinteraksi juga menjadi salah satu penentu apakah model pembelajarannya sudah bisa terimplementasi dengan benar.

b. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Group Investigation*

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* menurut Zingaro (2008)

- 1) Guru menyajikan masalah di depan kelas dan siswa memilih kelompok yang mereka minati.
- 2) Kelompok merencanakan langkah, tugas, dan tujuan penelitian sesuai subtopik yang dipilih.
- 3) Pada langkah ini kelompok melakukan penyelidikan sesuai rencana.
- 4) Kelompok sedang merencanakan presentasi.
- 5) Evaluasi apa yang telah pelajari dan rangkum agar kelas dapat memahaminya.
- 6) Kelompok memberikan ceramah.
- 7) Terakhir, guru dan siswa mengevaluasi hasil penelitian dan presentasi.

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* menurut Sholikhah, O. H. (2016), sebagai berikut:

- 1) Pembagian siswa menjadi kelompok heterogen.
- 2) Guru menerangkan tujuan pembelajaran serta tugas untuk semua kelompok.
- 3) Pada saat mengkaji submateri suatu kelompok, semua anggota mendapatkan tugas yang tidak sama.
- 4) Kelompok mendiskusikan materi dengan temuan dari semua anggota.
- 5) Pembicara mengkomunikasikan hasil diskusinya kepada masing-masing kelompok. Presenter setiap kelompok akan dipilih oleh guru pada saat giliran kelompok mempresentasikan hasilnya.
- 6) Evaluasi kelompok.

Sintaks model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* menurut Anita (2013), sebagai berikut:

- 1) Pemberian Topik.
- 2) Perencanaan Kooperatif.
- 3) Implementasi. Guru mengikuti perkembangan seluruh kelompok serta membantu jika diperlukan;
- 4) Analisis. Guru memantau dalam pembuatan bahan presentasi;
- 5) Presentasi hasil Guru mengkoordinasi siswa dalam melakukan presentasi.
- 6) Evaluasi

Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yaitu sebagai berikut:

Kelebihan *Group Investigation* (GI):

- 1) Proses pembelajaran lebih menekankan pada keaktifan siswa
- 2) Proses pembelajaran terasa nyaman, dikarenakan bisa saling berinteraksi dengan sesama anggota kelompok sebagai jembatan menuju pemahaman dan penyelesaian permasalahan
- 3) Kemampuan siswa dalam berinteraksi dapat diuji jika menggunakan model yang berfokus pada kerja kelompok.
- 4) Bisa menjadi pelatih kemampuan berfikir kritis dan mandiri siswa
- 5) Menjadi Latihan siswa dalam pengungkapan pendapat serta informasi yang didapatkan dari materi pembelajaran.

Sedangkan kekurangan *Group Investigation* (GI) adalah sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pembelajarannya, model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terlalu memakan banyak waktu dalam pelajaran.
- 2) Dikarenakan memakai konsep berkelompok, maka media yang digunakan adalah media konkrit yang harus disediakan pada seluruh anggota kelompok.
- 3) Dalam proses diskusi permasalahan, sering didominasi oleh satu siswa, sehingga bisa menghambat keaktifan anggota lain.

3. Media Pembelajaran Kartu Kuartet dan pengimplementasiannya

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana stimulus bagi siswa supaya tertarik dan termotivasi untuk lebih aktif mengikuti proses pembelajaran. Selaras dengan pernyataan Hasan (2021), Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi, atau guru, kepada penerima informasi, atau siswa, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan memungkinkan siswa berpartisipasi secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran

Hanya beberapa komponen saja yang dianggap sebagai media pembelajaran. Artinya pengertian media pembelajaran mencakup lima komponen. Pertama, bahan ajar dalam pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Alasan ketiga adalah sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Keempat, sebagai alat yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang komprehensif dan bermakna. Kelima, sebagai sarana pembelajaran dan peningkatan keterampilan. Interaksi yang benar dari kelima faktor tersebut mempengaruhi keberhasilan belajar ditinjau dari tujuan yang diinginkan.

b. Media Kartu Kuartet

Kartu kuartet merupakan salah satu jenis permainan yang terdiri dari kartu-kartu bergambar yang berisi informasi berupa teks yang menjelaskan gambar-gambar tersebut. Tentu saja media permainan

kartu kuartet juga dipandang sebagai hiburan murni bagi anak usia sekolah dasar. Kartu kuartet merupakan salah satu perkembangan media cetak berbasis visual. Pembuatan dengan menggunakan pencetakan teks, grafik, dan foto/gambar yang ditampilkan pada kartu, disertai dengan ringkasan materi. Kartu kuartet sebagai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa dan membantu siswa menghafal isi pelajaran dengan lebih baik. Pemilihan media kartu kuartet ini didasarkan pada pertimbangan bahwa media visual berupa gambar lebih mudah diakses oleh siswa dan penggunaannya tidak bergantung pada listrik.

c. Pengimplementasian Media Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Matematika

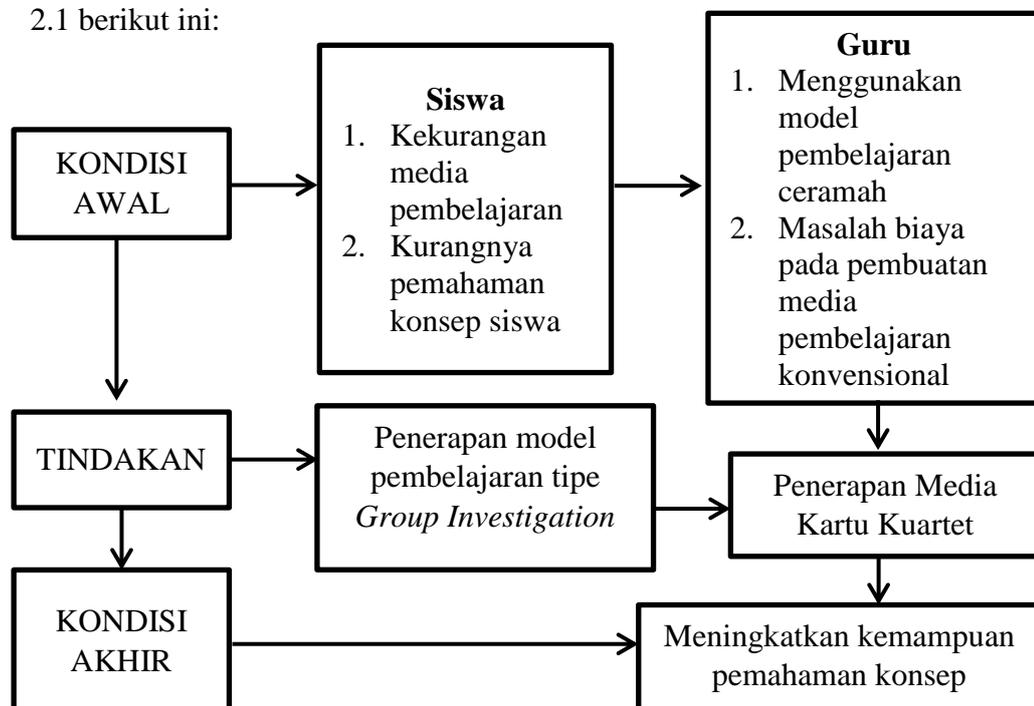
Penerapan dan penyesuaian dari media kartu kuartet dalam pembelajaran matematika menggunakan beberapa materi matematika yang sederhana seperti bangun datar dan juga menggunakan desain yang menarik supaya dapat menstimulus ketertarikan siswa dengan materi yang diusung. Langkah yang akan dijalankan adalah: 1) Pembagian kelompok yang menyesuaikan dengan jumlah siswa kelas; 2) Penjelasan peraturan permainan; 3) memulai permainan jika siswa sudah dianggap paham dengan aturan main; 4) setiap siswa yang menang dari masing-masing kelompok akan ditunjuk dan akan diadakan penentuan siapakah yang akan menjadi pemenang permainan. Kesimpulannya adalah siswa akan menjadi lebih aktif dan

akan menimbulkan rasa kompetitif pada siswa sehingga mampu menstimulus siswa untuk lebih terjun dan menyelam dalam permainan.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini diawali dengan kondisi pada pembelajaran di kelas IV masih kekurangan media pembantu dan penerapan model yang tepat untuk menunjang pemahaman konsep siswa pada pelajaran matematika bab geometri materi bangun datar. Peneliti melakukan implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* berbantuan media kartu kuartet pada kelas IV untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika bab geometri materi bangun datar. Kerangka berpikir pada penelitian ini bisa dilihat pada gambar

2.1 berikut ini:



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan praduga atau gambaran semu dari sebuah penelitian yang akan dijalankan. Pada sebuah penelitian yang dilakukan tidak akan keluar dari sebuah hipotesis. Terkelompok pada penelitian tindakan kelas, hipotesis juga diperlukan sebab digunakan sebagai landasan peneliti atau hipotesis tindakan. Berdasarkan dari pendapat beberapa teori pendukung maka akan dapat ditemukan hipotesis penelitian ini adalah “Apabila dengan Model Pembelajaran tipe *Group Investigation* berbantuan media Kartu Kuartet dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran matematika pada kelas IV SDN 01 Kedunggalar”.