

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis

Pemahaman merupakan suatu proses kemampuan dimana siswa dapat memberikan suatu gambaran terhadap apa yang ia pelajari dan dapat memaparkan secara lebih luas lagi, sedangkan konsep yaitu kemampuan siswa dalam menggambarkan sesuatu yang terdapat pada pikirannya dan ia dapat merumuskan rancangan penyelesaian dalam suatu masalah (Susanto 2015).

Mata pelajaran Matematika adalah suatu pelajaran yang mana dianggap perlu bahkan penting bagi setiap jenjang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pada suatu pendidikan. Di dalam pelajaran Matematika itu terdapat banyak sekali macam konsep yang saling berkaitan satu dan lainnya oleh karena itu jika siswa terkendala dalam memahami suatu materi sebelumnya maka akan susah untuk melanjutkan ke pada materi selanjutnya.

Pelajaran Matematika itu tidak mudah bahkan banyak sekali yang menyatakan bahwa Matematika itu menakutkan. Selaras dengan apa yang dikatakan oleh ruseffendi bahwa masih banyak peserta didik yang belajar matematika akan tetapi dia tidak dapat memahaminya disebabkan karena konsep yang tidak sesuai. Maka dari itu pelajaran matematika dapat dikatakan sebagai ilmu yang sukar. (Surya, 2012, hlm. 2)

Kegagalan pembelajaran matematika itu disebabkan karena para siswa terkadang tidak paham terhadap konsep-konsep matematika atau bisa jadi siswa salah dalam memahami konsep matematika. Siswa dapat dikatakan mampu dalam memahami konsep materi sendiri bila ia sudah sanggup menghadapi variasi soal matematika yang beragam. Dengan belajar konsep siswa dapat memahami, membedakan kata, symbol dan tanda dalam pelajaran matematika (Suprijono 2013, hlm. 9).

Kemampuan pemahaman menjadi salahsatu tujuan penting dari pembelajaran matematika. Materi matematika yang diajarkan seorang guru itu tidak hanya berbentuk hafalan saja melaikan belajar memahami suatu konsep dari

matematika itu sendiri. Pemahaman berasal dari kata kamus Bahasa Indonesia yaitu “Mengerti benar” (Depdikbud 1976, hlm. 694).

Pemahaman bisa juga diartikan sebagai kemampuan menangkap makna dari suatu konsep, dan juga pemahaman bisa dikatakan sebagai kesanggupan seseorang dalam menyatakan definisi berdasarkan perkataan sendiri. Siswa dapat dikatakan paham suatu konsep jika ia sudah bisa menerangkan dengan kata-kata sendiri tanpa meniru yang terdapat dalam buku. Berikut keuntungan mempelajari suatu konsep menurut Agus Suprijonom yaitu “ kemampuan manusia dalam mengkategorikan berbagai objek terbatas karena mengurangi beban memori, merupakan tips-tips pembangun berfikir, sebagai proses pembentukan mental yang lebih tinggi, dan diperlukan sebagai memecahkan suatu masalah” (Hal 16).

Skemp membagi 2 jenis Pemahaman konsep matematis yaitu pemahaman relasional dan instrumental:

- 1) Siswa hanya tahu dan hafal suatu rumus dan dapat menggunakannya dalam menyelesaikan berbagai jenis soal algoritmik merupakan pemahaman instrumental.
- 2) Siswa tidak hanya sekedar tahu dan hafal rumusnya saja melainkan ia dapat mengaplikasikan rumus tersebut untuk menyelesaikan berbagai masalah pada situasi yang lain merupakan pemahaman relasional (Jihad 2008, hlm. 167)

Menurut Polya pemahaman terbagi menjadi 4 bagian yaitu :

- 1) Pemahaman Mekanikal : Siswa hanya dapat menghafal rumus dan mengaplikasikan pada penyelesaian soal, akan tetapi tidak mengetahui mengapa rumus itu yang digunakan.
- 2) Pemahaman Induktif : Siswa bisa mencoba dalam suatu kasus yang sederhana dan mengetahui bahwa rumus tersebut hanya untuk kasus yang serupa..
- 3) Pemahaman Rasional : Siswa dapat membuktikan suatu kebenaran, bukan hanya memperkirakannya saja.
- 4) Pemahaman Intuitif : Siswa mampu menebak jawaban dengan tanpa melakukan analisis dahulu (Jihad 2008 hlm.167).

National Council of mathematics NCTM (2000) telah menetapkan bahwa siswa diharapkan bisa menguasai 5 kemampuan yaitu pertama dalam bidang

pemecahan masalah kedua dalam bidang penalaran dan pembuktian ketiga bidang koneksi keempat dalam bidang komunikasi dan yang terakhir representasi. Dari kelima kemampuan ini ini akan bisa berkembang jika didasari Dengan pemahaman konsep yang baik. Dalam NCTM (2000) Prinsip yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran matematika yaitu mengetahui bahwa pentingnya memahami suatu konsep dalam pembelajaran matematika. Berikut indikator kemampuan pemahaman konsep matematis (Berdasarkan Wardani dalam Fadhila (2014): Dalam penelitian ini kemampuan pemahaman konsep matematis akan diukur dengan menggunakan indikator diantaranya yaitu:

- a) Dapat bisa memaparkan kembali suatu konsep.
- b) Dapat menentukan objek objek sesuai kriteria pada suatu konsep.
- c) Dapat menyajikan suatu contoh dan bukan contoh dari suatu konsep matematika.
- d) Menyediakan suatu konsep dengan berbagai macam penjelasan matematika.
- e) Meningkatkan syarat cukup dan syarat perlu pada suatu konsep.
- f) Dapat mengaplikasikan suatu konsep menggunakan atau memanfaatkan dan menentukan prosedur terhadap operasi tertentu.

2. *Self Efficacy*

Self efficacy merupakan suatu keyakinan pada diri seseorang dalam segi keterampilan dan kemampuan mengelola suatu masalah guna mendapatkan hasil yang yang diharapkan (Subaidi, 2016). Sering terjadi siswa yang tidak dapat menunjukkan prestasi akademisnya dengan optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Yang menjadi penyebab masalahnya adalah siswa masih kurang yakin bahwa dirinya itu sebenarnya mampu dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dibebankan kepada dirinya, seperti yang kemukakan Fitri (2017) ia mengatakan bahwa masih banyak siswa yang mengerjakan pekerjaan rumah disekolah serta menyontek jawaban milik siswa lain yang menjadikan rendahnya *self-efficacy* siswa terhadap pembelajaran matematika . Ramlan (2013) mengatakan bahwa masih banyak siswa yang kurang yakin dalam kemampuannya dalam pembelajaran matematika. Misalnya ketika dimintai mengerjakan soal atau menjawab secara lisan, terkadang sebelum berfikir siswa menoleh ke kiri dan ke kanan seakan-akan

mencari dukungan terhadap temannya. Akibat dari hal tersebut siswa akan tetap merasa takut dan tidak yakin dalam menjawab dan memberikan pendapat.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, rendahnya *Self Efficacy* pada siswa karena ia tidak yakin dalam menghadapi suatu permasalahan yang mengakibatkan siswa tidak berkeinginan mengungkapkan pendapatnya sehingga siswa cenderung bersikap pasif dalam pembelajaran matematika.

Menurut Bandura terdapat ada empat yang telah di publikasikan di Wikipedia yang menjadi Sumber pokok dalam hal yang mempengaruhi *self efficacy* yaitu memiliki pengalaman yang telah dirasakan secara pribadi, karena sudah terbiasa, terdapat bujukan dari sosial, berdasarkan keadaan diri dilihat dari psikologis dan emosinya.

Pertama, Sudah terbiasa adalah pembentuk *Self-Efficacy* seseorang yang dibentuk dengan peristiwa masalah atas kesuksesan atau kegagalan yang pernah dirasakan. Keberhasilan berulang pada seseorang itu dapat meningkatkan terhadap self efikasi dan jika terdapat kegagalan yang berturut-turut itu dapat menurunkan tingkat keyakinan kepercayaan diri seseorang itu disebabkan karena kurangnya strategi atau usaha dalam belajar.

Kedua, pengalaman yang dirasakan diri pribadi. *Judgment* siswa terhadap diri sendiri karena selalu memperhatikan diri orang lain. Keberhasilan yang dirasakan oleh orang lain itu menunjukkan bahwa ia selalu mengerjakan tugas sedangkan kegagalan itu menunjukkan bahwa ia tidak pernah mengerjakan tugas . seseorang terkadang membandingkan orang orang berdasarkan jenis kelamin, perekonomian, ras, umur, prasangka terhadap kemampuan sendiri dalam menyelesaikan tugas.

Ketiga, bujukan social. Seseorang yang dibujuk dalam mengerjakan tugas sebenarnya orang tersebut dapat mampu menyelesaikan tugas yang telah diberikan akan tetapi membutuhkan waktu yang lebih lama karena pasti terdapat kesulitan dalam meningkatkan rasa keyakinan dalam diri.

Komunikasi sosial yang berkaitan dengan dorongann atau keputusan. Komunikasi positif dapat meningkatkan *Self-efficacy*, sedangkan komunikasi

negatif dapat menurunkan *self efficacy*. Biasanya lebih mudah menurunkan *self efficacy* dibandingkan meningkatkannya.

Schunk telah melakukan pengujian terhadap Peningkatan *self efficacy* yang dilakukan pada anak yang berusia 9 sampai 10 tahun ternyata hasil yang didapatkan yaitu bahwa telah ditemukan beberapa anak yang mengalami kegagalan dalam keyakinan diri dalam bidang matematika. Keyser dan Barling telah mencatat bahwa umpan balik siswa yang sebentar berkenaan kecukupan performa adalah suatu pengaruh pada keyakinan *self efficacy* siswa.

Keempat, yaitu keadaan psikologis atau emosi pada siswa biasanya keadaan ini terjadi karena diri siswa mengalami situasi yang banyak tekanan sehingga siswa tersebut menunjukkan rasa takut gelisah muak lelah dan sebagainya, Sehingga hal ini dapat sangat mempengaruhi *self efficacy* pada seseorang.

Maka dari itu suasana hati (mood) dalam aktivasi psikologis pasti akan mempengaruhi perasaan pada *self efficacy* siswa. Memori seseorang bisa bergerak dengan suasana hati yang tenang. Kesuksesan ataupun kegagalan di masa lampau disimpan saja sebagai memori. Suasana hati yang positif dapat mengingatkan terhadap prestasi di masa lalu, suasana hati yang negatif terkadang mengingatkan pada kegagalan yang terjadi di masa lalu.

Pembahasan yang sudah dipaparkan itu menyimpulkan empat sumber utama keyakinan pada *self efficacy* seseorang pada pandangan pengetahuan sosial. Para peneliti menambahkan pengaruh terhadap *self efficacy* siswa, yaitu terhadap minat siswa, peran guru, kompleksitas tugas yang dibutuhkan, performansi pebelajar, perbandingan dengan pelajar lain, dan usaha yang dikeluarkan dalam menyelesaikan tugas. Berdasarkan hasil penelitian Huang dan Chang.

Selain kemampuan pengetahuan dalam pemahaman konsep matematika, kemampuan sikap pun haruslah diperhatikan dan dikembangkan salah satunya yaitu *self efficacy* atau kepercayaan diri individu, dalam mengerjakan soal di depan kelas atau menjawab pertanyaan guru yang berkaitan dengan matematika peserta didik memerlukan sikap *self efficacy*. Sesuai yang dikatakan sunaryo bahwa siswa itu harus memiliki sikap *self efficacy* agar berhasil dalam proses pembelajaran.

Indikator pada *self efficacy* yang pertama adalah yakin terhadap segala sesuatu yang tidak dapat diprediksi, kedua merasa yakin walaupun keadaan diri dalam penuh tekanan, ketiga mampu untuk memotivasi diri, keempat yakin terhadap ilmu pengetahuan yang dimiliki, kelima yakin terhadap segala sesuatu yang dilakukan karena untuk mencapai suatu hasil, keenam yakin terhadap tujuan akhir yang telah ditentukan, ketujuh keyakinan terhadap kemampuan mengatasi masalah yang muncul .

3. Pembelajaran Matematika Daring di Era Covid-19

Keadaan saat ini sudah berbeda dengan keadaan sebelumnya, dimana sebelumnya kita melaksanakan pembelajaran itu dengan tatap muka akan tetapi saat dengan adanya penyebaran virus covid-19 yang eksis di negara kita Indonesia menyebabkan pendidikan di Indonesia terkena imbasnya, biasanya siswa datang kesekolah dengan menggunakan seragamnya setiap pagi atau siang hal tersebut sudah tidak digunakan lagi karena pembelajaran pada masa pandemic ini hanya mengandalkan dari kecanggihan dari teknologi yaitu dengan pembelajaran berbasis jaringan atau kita sebut juga dengan pembelajaran daring per tanggal 20 Oktober 2020 sebanyak 4.070 dan jumlah meninggal 13.210. Oleh karena itu pemerintah menonaktifkan pembelajaran tatap muka (Muthy & Pujiastuti, 2020).

Pada bidang pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dalam Kebudayaan (Kemendikbud) berupaya agar proses pembelajaran terus bergulir walaupun dengan cara yang berbeda yaitu *Study From Home* atau kita sebut saja (SFH).

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran berbasis daring ini menjadi tantangan sendiri bagi para pendidik, peserta didik, instuisi bahkan orang tuapun menjadi sebuah tantangan untuk menghadapi suasana yang tidak biasa ini, maka dari itu kita harus bisa menyesuaikan kondisi seperti ini, salahsatunya yaitu kesiapan mental.

Pada masa pembelajaran berbasis jaringan ini para siswa dituntut untuk memiliki teknologi yang mana menjadi alat pendukung agar terlaksananya suatu pembelajaran. selaras dengan apa yang dikemukakan Tounder et al (dalam Selwyn, 2011) mengatakan bahwa teknologi digital menjadi sarana pendukung untuk menunjang sistem pembelajaran baik mengakses informasi atau sarana sebagai menunjang kegiatan seperti tugas. Berdasarkan perkembangan zaman sungguh

terasa bahwa perkembangan pada ranah teknologi itu semakin berkembang banyak sekali *platform* yang dapat membantu para pengajar maupun yang belajar dalam melaksanakan proses pembelajaran contoh seperti *e-learning*, *Google classroom*, maupun *WhatsApp Group*, dan juga untuk pembelajaran tatap muka kita bisa menggunakan platform berbasis *video conference* seperti *zoom meet*, *Google meet*, dan *visco webex*.

4. Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw

Lembaga formal seperti sekolah ini, tolak ukur keberhasilan suatu pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar siswa khususnya dalam prestasi belajarnya. Keberhasilan dan kualitas belajar siswa sangat dipengaruhi. Model pembelajaran tradisional saat ini mulai ditinggalkan dengan menggantikan model yang lebih modern karena bisa mengakibatkan siswa bosan hanya mendengar, menghafal mencatat saja keterlibatan siswa dalam pembelajaran sangat minim sekali sehingga siswa cenderung bosan dan malas belajar (Isjoni, 2007 hlm.5).

Melihat kondisi seperti ini sangat diperlukan adanya pembelajaran alternatif bagaimana siswa dapat menemukan informasi dan belajar sendiri, seperti menghubungkan topik yang sudah dipelajari di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu alternatif yang dapat di gunakan sebagaimana yang telah disarankan para ahli yaitu menggunakan pembelajaran *Cooperative* tipe Jigsaw.

Pembelajaran kooperatif memiliki arti bahwa suatu pembelajaran akan menjadi maksimal jika kita bisa meningkatkan nilai akademik dan pemahaman secara individu maupun berkelompok dan saling bergotong-royong membantu antar sesama teman (Trianto, 2009 hlm.57).

Jadi pembelajaran *cooperative* tipe Jigsaw itu proses pembelajaran yang berbasis kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang bahkan sampai delapan orang dengan latar belakang yang berbeda. Dalam system penilaian dilakukan dengan memberikan penghargaan bagi kelompok yang dapat menunjukkan prestasi sesuai syarat dan ketentuan.

Aturan pada pembelajaran kooperatif yaitu siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok sehingga membentuk kelompok kecil di mana di dalamnya semua anggota kelompok saling bekerja sama dan bagi peserta didik yang lebih

pandai bisa saling berbagi dengan mengajarkannya tanpa ada pihak yang dirugikan (Wena, 2009 hlm.189).

Pembelajaran yang mengutamakan kerjasama saling membantu antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran itulah *cooperative learning* dan juga dapat mengakibatkan sikap ketergantungan antar siswa sehingga pembelajaran bukan hanya guru saja tapi siswa ikut berkontribusi (Yamin dan Ansari, 2008 hlm.74).

Unsur-unsur Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw terbagi menjadi beberapa unsur, menurut Anita Liye dalam bukunya mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif ini tidak sama halnya dengan pembelajaran kelompok biasa dikarenakan pembelajaran *cooperative learning* ini dilakukan dengan penuh perencanaan dan strategi bukan asal-asalan sehingga terdapat kelompok asal dan kelompok ahli, Sedangkan Roger dan David mengatakan bahwa setiap kerja kelompok itu tidak bisa dianggap sebagai pembelajaran *cooperative learning*. Maka agar mencapai hasil yang diinginkan, maka dari itu hal yang harus diterapkan yaitu lima unsur model pembelajaran gotong royong, yaitu sebagai berikut (Amri dan Ahmadi, 2010 hlm.89):

1) Saling Ketergantungan Positif

Untuk mendapatkan suatu kesuksesan pada pembelajaran kelompok usaha pada setiap anggota itu harus optimal dengan cara menciptakan suasana belajar yang efektif, seorang pengajar harus telah mempersiapkan dengan matang perencanaan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan..

Beberapa cara membangun saling ketergantungan positif yaitu:

- a) Menumbuhkan rasa kepercayaan diri peserta didik agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
- b) Bersungguh-sungguh dalam bekerja kelompok agar bisa mendapatkan reward hingga mencapai tujuan pembelajaran yang akan diberikan oleh pengajar.
- c) Mengatur pembagian materi sehingga setiap anggota kelompok memiliki materi yang berbeda.
- d) Ugas dari peserta didik yaitu itu dapat saling mendukung saling mendengarkan saling mengajukan pendapat saling bersosialisasi dengan peserta didik di dalam.

2) Tanggung Jawab Perseorangan

Penilaian pada pembelajaran *cooperative* itu siswa akan merasa tanggung jawab terhadap tugas yang di amanahi oleh karena itu peserta didik akan melakukan yang terbaik. Seorang pengajar yang efektif dan inovatif itu melakukan persiapan dengan menyusun tugas pada masing-masing anggota kelompok sehingga mereka memiliki tanggung jawab masing-masing.

Tips agar menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri seseorang:

- a) Kelompok belajar diusahakan pada skala kecil saja jangan terlalu besar.
- b) Melakukan upaya mengumpulkan data terhadap setiap peserta didik.
- c) Di hadapan pengajar dan orang yang belajar yaitu temannya sendiri.
- d) Mengamati setiap anggota kelompok dalam kontribusi pada kelompok tersebut
- e) Melibatkan seorang siswa sebagai penilai untuk kelompok lainnya
- f) Seorang guru mengarahkan siswanya untuk bisa mengajarkan kepada temannya.

3) Tatap Muka

Dalam pembelajaran *cooperative* setiap kelompok siswa harus diberi kesempatan untuk bertatap muka untuk bisa berdiskusi bertukar informasi guna membentuk sinergi yang menguntungkan walaupun dalam via *video conference* seperti *zoom meet* atau *google meet*, intinya menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan antar sesama peserta didik.

4) Komunikasi Antar Anggota

Keberhasilan suatu kelompok belajar yaitu dengan kesediaannya dalam mendengarkan dan mengutarakan informasi atau pendapat mereka. Serta keterampilan dalam berkomunikasi itu juga dapat memperkaya pengalaman dan dapat melatih mental dan emosional para peserta didik.

5) Evaluasi ke Proses Kelompok

Seorang pengajar harus bisa menyempatkan waktu khusus bagi kelompok dan hasil dari kerjasama mereka agar selanjutnya bekerja lebih efektif (Amri dan Ahmadi, 2010 hlm.90-92).

Peranan seorang guru terhadap pembelajaran *cooperative* tipe Jigsaw dibutuhkan kemampuan dan kemauan serta kreativitas guru dalam mengelola suatu kelas sehingga pembelajaran *cooperative learning* tipe Jigsaw tidak bertambah

pasif akan tetapi harus ada peningkatan dengan menjadikan peserta didik lebih aktif dalam belajar terutama dalam menyusun rencana pembelajaran harus sangat matang, berikut peranan seorang guru dalam pelaksanaan *cooperative learning* tipe Jigsaw :

a. Fasilitator

Peranan seorang pengajar adalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran berikut hal-hal yang harus dimiliki oleh seorang pengajar, yaitu:

- 1) Idealnya pengajar harus bisa membuat situasi di kelas nyaman dan menyenangkan
- 2) Seorang guru menyediakan alat-alat yang menjadi faktor pendukung dalam pembelajaran
- 3) Seorang guru dituntut bisa memberikan motivasi kepada peserta didik agar bisa berkomunikasi dengan baik dalam kelompok
- 4) Menjelaskan tugas-tugas anggota kelompok dalam pembelajaran kelompok yaitu bekerjasama, saling bertukar informasi dan saling mengajarkan antar temannya.

b. Mediator

Selain sebagai fasilitator seorang pelajar juga berperan sebagai mediator yaitu yang mengatur berjalannya atau kelancaran pada saat berdiskusi.

c. Director-Motivator

Seorang pengajar juga berperan sebagai pembimbing dan yang mengarahkan jalannya diskusi selain itu juga pengajar berperan sebagai motivator yaitu memotivasi peserta didik agar lebih bisa aktif dalam berdiskusi.

d. Evaluator

Seorang guru juga berperan sebagai orang yang memberi evaluasi supaya pembelajaran yang akan datang bisa menjadi lebih baik lagi (Sanjaya, 2010:21-33).

Manfaat dan Keterbatasan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw

a) Keuntungan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw

Berikut ini adalah manfaat jika kita menggunakan pembelajaran kooperatif, berdasarkan Yamin dan Ansari (2008 hlm.78-80), yaitu:

- 1) Pembelajaran kooperatif ini mengajarkan para peserta didik untuk bisa percaya diri terhadap kemampuan yang dimilikinya dan bisa saling mengajarkan sesama

murid.

- 2) Pada pembelajaran kooperatif juga siswa diharapkan bisa menyalurkan idenya secara lisan dan dapat membandingkan pendapat-pendapat yang disampaikan oleh temannya.
- 3) Pembelajaran kooperatif juga mengajarkan para peserta didik untuk bisa menghargai siswa yang lebih pandai ataupun yang kurang pandai
- 4) Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa dan memiliki sikap sosial yang tinggi
- 5) Pembelajaran kooperatif mendorong peserta didik yang kurang pandai untuk bisa bertanya dan peserta didik yang pandai dituntut untuk bisa mengajarkan temannya.
- 6) Komunikasi yang terjalin pada pembelajaran kooperatif ini sungguh efektif untuk meningkatkan daya berpikir siswa.
- 7) Dapat menimbulkan jiwa leadership pada siswa.
- 8) Memudahkan siswa untuk saling berinteraksi
- 9) Menghormati inspirasi teman yang dirasa lebih unggul
- 10) Meningkatkan kreatif siswa.

Keunggulan strategi pembelajaran kooperatif (SPK) menjadi suatu rancangan pembelajaran pada antaranya:

- a. Menggunakan sistem pembelajaran kooperatif ini proses pembelajaran tidak hanya tergantung pada pengajar melainkan serta didik juga berperan aktif dalam pembelajaran.
- b. Strategi pembelajaran kooperatif bisa membuat siswa memperhatikan orang lain tidak bersifat semena-mena.
- c. Strategi pembelajaran kooperatif dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab pada ada peserta didik dalam belajar.
- d. Di dalam pembelajaran kooperatif ini siswa dapat mendapatkan pemahaman materi sendiri sehingga dapat menimbulkan umpan balik antara guru dan siswa.
- e. Interaksi positif ketika berlangsungnya pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan merangsang daya pikir untuk terus bekerja sehingga kegiatan ini bisa bermanfaat untuk masa yang akan datang.

b) Batasan Cooperative Learning tipe Jigsaw menurut Sanjaya (2010 hlm.247-

248) mengungkapkan bahwa di dalam pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa batasan yaitu:

- 1) sebagian murid biasanya memiliki rasa gugup dan kurang percaya diri dalam mengungkapkan pendapat atau inspirasinya karena takut di sanggah oleh teman kelompoknya.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran kooperatif ini membutuhkan waktu yang tidak sebentar karena dalam segi penilaian penampilan, tugas kelompok maupun individu dan keaktifan kelompok belajar.
- 3) Terkadang dari beberapa banyak murid ada saja yang memiliki latar belakang yang berbeda sehingga dapat mengakibatkan kepercayaan diri siswa tergolong lemah..
- 4) Untuk menciptakan suatu kelompok yang baik itu sulit karena dibutuhkan suatu keharmonisan dan bekerjasama antar sesama anggota.

Ukhuwah atau persaudaraan terdiri dari empat aspek yaitu yang pertama saling mengenal satu sama lain (Q.S. Al-Hujrat :10), kedua saling memahami atau mengerti satu sama lain Yang ketiga adalah saling menolong (Q.S. Al-Maidah : 2) dan juga yang ke empat adalah harus tafakul itu saling menanggung artinya setiap orang memiliki tanggung jawab.

B. Kerangka Pemikiran

Hubungan antara kemampuan Pemahaman konsep matematis dan model pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw bisa kita lihat pada langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

Kegiatan awal (pendahuluan)

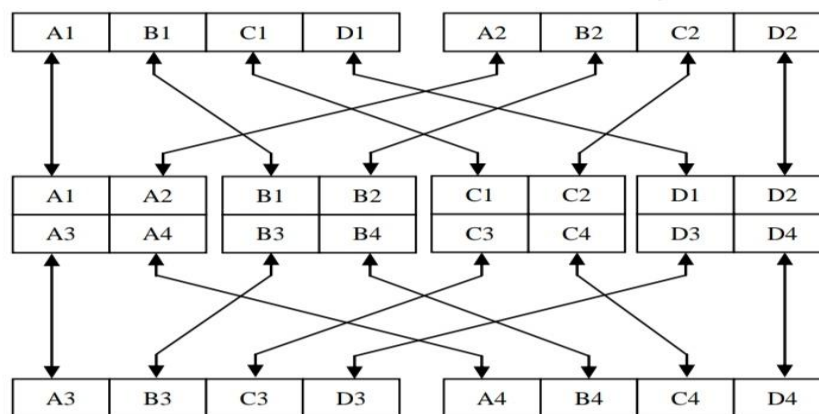
1. Guru yang mengakomodir siswa dan memberitahu tujuan pembelajaran kepada siswa *via zoom meet* atau *WhatsApp Group*.
2. Guru mengarahkan siswa untuk masuk platform *Google Classroom* sudah disiapkan dan menjelaskan kepada siswa model pembelajaran yang akan digunakan.
3. Pada setiap kelas dikelompokkan secara heterogen tanpa melihat latar belakang siswa terdiri dari 4 sampai 6 orang dan disebut sebagai kelompok asal dan kelompok ahli *via zoom meet* atau *WhatsApp Group*.

Kegiatan pokok (inti)

1. Para siswa yang sudah masuk pada kelompok asal itu diberi tugas setiap anggota mendapatkan satu materi pembelajaran yang akan disampaikan pada *WhatsApp Group*.
2. Para siswa anggota kelompok yang mendapatkan materi yang sama berkumpul membentuk suatu kelompok kembali yang dinamakan dengan kelompok ahli.
3. Pada kelompok ahli inilah setiap siswa yang mendapatkan materi yang sama berdiskusi sebagai penanggung jawab pada kelompok asal.
4. Setelah selesai berdiskusi pada kelompok ahli para siswa kembali ke kelompok asalnya masing-masing guna untuk mengajarkan kepada teman-teman hasil berdiskusi di kelompok ahli.

Kegiatan akhir (penutup)

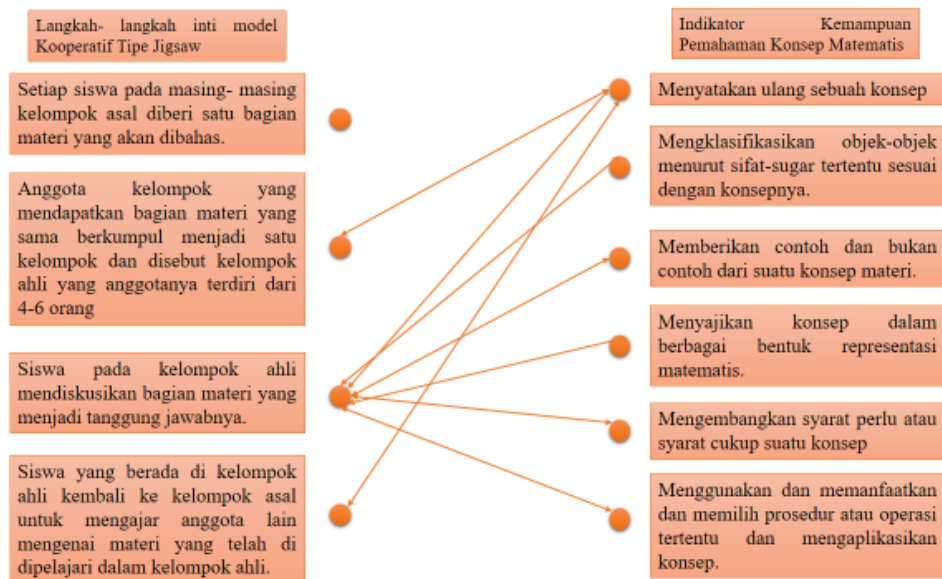
1. Setelah seluruh kegiatan diskusi selesai seorang pengajar mengevaluasi hasil seluruh pembelajaran mengenai materi yang sedang dipelajari.
2. Telah dilakukan evaluasi oleh pengajar kegiatan selanjutnya adalah pemberian skor dan reward bagi kelompok yang aktif dalam proses pembelajaran.



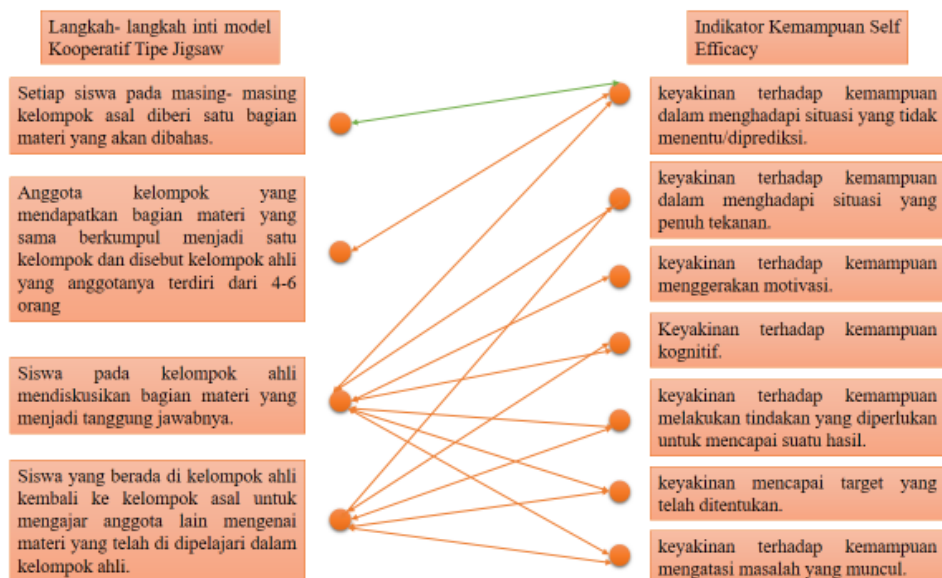
Sumber: (Adaptasi Komalasari, 2010)

Gambar 2. 1 Posisi Siswa dalam Model Cooperative Learning tipe Jigsaw

Berikut ini adalah hubungan antara model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap kemampuan Pemahaman konsep matematis dan *self efficacy*:

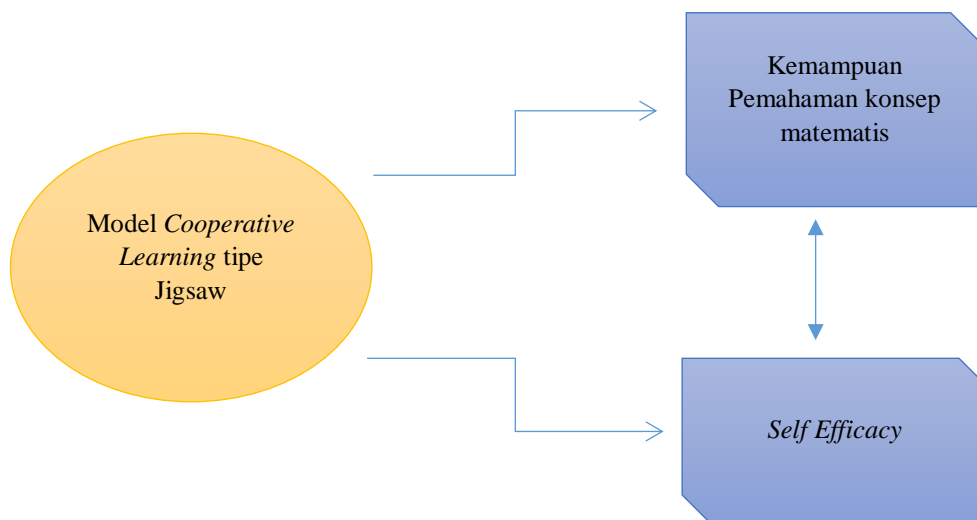


Gambar 2. 2 Hubungan Model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis



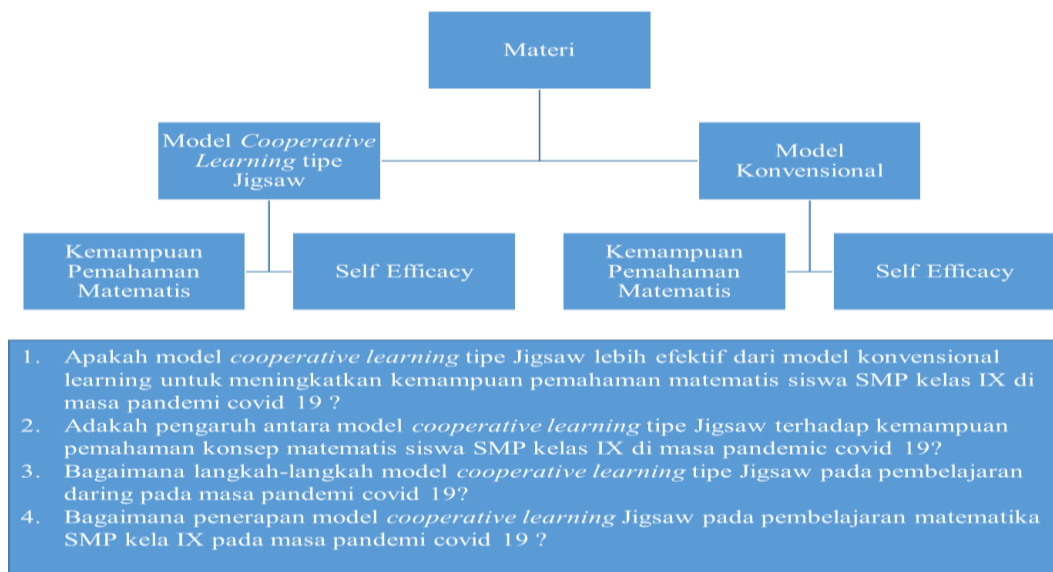
Gambar 2. 3 Hubungan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw dan Indikator mempengaruhi *Self Efficacy*

Dalam model *Cooperative Learning* ini siswa dilatih untuk dapat lebih aktif dalam pembelajaran berkelompok dan dapat lebih memahami konsep matematis, serta dapat meningkatkan *Self Efficacy* siswa. Adapun kerangka pemikiran adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 4 Kerangka Pemikiran

Melalui “model pembelajaran pembelajaran matematika dengan model *cooperative* tipe Jigsaw diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis serta meningkatkan Self efficacy siswa. Adapun, kerangka pemikirannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 5 Kerangka Pemikiran

A. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai dasar, menurut KBBI. Dengan demikian anggapan dasar penelitian ini adalah :

- a) Keefektifan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw akan meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dan *Self Efficacy* siswa.
- b) Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan membangkitkan motivasi dan minat siswa belajar matematika sehingga mampu menyelesaikan masalah yang terjadi.
- c) Penggunaan model pembelajaran *Cooperative* tipe Jigsaw dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2012, hlm. 64). Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah yang sebelumnya sudah dipaparkan, maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

- a) Peningkatan kemampuan Pemahaman konsep matematis siswa yang memperoleh pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi daripada yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
- b) Pencapaian *self efficacy* siswa yang memperoleh model pembelajaran *cooperative* tipe Jigsaw lebih baik daripada yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
- c) Korelasi antara kemampuan Pemahaman konsep matematis dan *self efficacy* menggunakan model *Cooperative Learning* tipe Jigsaw Mts Miftahul Falah daerah pandemi covid 19
- d) Model pembelajaran *Cooperative* tipe Jigsaw lebih efektif daripada model pembelajaran *konvensional*.

