

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN TEORI

1. Kemampuan Pemahaman Konsep

a. Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep adalah kecakapan matematis yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran matematika. Pada umumnya pembelajaran matematika melibatkan tindakan untuk mengetahui dan prinsip-prinsip yang saling berkaitan dengan prosedur dan berhubungan atau membuat hubungan yang memiliki makna antara konsep yang ada dengan konsep yang baru dipelajari (Hidayah Nur et al., 2022, hlm. 144). Pemahaman konsep merupakan salah satu kemampuan matematis yang wajib dimiliki dan dikuasai oleh siswa dalam proses pembelajaran matematika (Hidayah Nur et al., 2022, hlm. 143). Kemampuan ini menjadi landasan utama dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika yang bermakna, sehingga siswa tidak sekadar mengetahui rumus atau prosedur, tetapi mampu memahami makna di baliknya. Oleh karena itu, materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, melainkan untuk dipahami agar siswa dapat lebih mengerti konsep materi yang diberikan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Susmina et al.,(2024, hlm.125) menyatakan bahwa Pemahaman konsep matematis menjadi fondasi utama dalam proses penyelesaian soal matematika. Melalui penguasaan konsep yang memadai, peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan secara lebih sistematis, cermat, dan teliti.

Kemampuan pemahaman konsep matematis merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika. Konsep yang dimaksud mencakup pemahaman terhadap istilah, fakta, prinsip, dan prosedur dalam matematika yang memungkinkan siswa untuk menerapkannya dalam penyelesaian masalah (Damanik et al., 2025 hlm.446).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan mendasar yang harus dikuasai siswa

dalam pembelajaran matematika karena menjadi fondasi utama dalam mencapai pembelajaran yang bermakna. Pemahaman konsep tidak hanya menuntut siswa untuk menghafal rumus atau prosedur, tetapi juga memahami makna dan keterkaitan antar konsep secara mendalam. Dengan penguasaan konsep yang baik, siswa mampu menyelesaikan permasalahan matematika secara lebih sistematis, cermat, dan teliti, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

B. Indikator Pemahaman Konsep

Adapun indikator pemahaman konsep menurut (Apriliyana et al., 2023), yaitu:

Tabel 2. 1 Indikator Pemahaman Konsep

No.	Indikator	Deskripsi
1.	Menyatakan ulang sebuah konsep	Kemampuan menjelaskan kembali suatu konsep dengan kata-kata sendiri agar menunjukkan pemahaman
2.	Mengklasifikasi objek-objek menurut sifat tertentu sesuai dengan konsepnya	Kemampuan mengelompokkan objek berdasarkan ciri atau sifat tertentu sesuai dengan konsep yang dipelajari.
3.	Memberi contoh dan non-contoh dari sebuah konsep	Kemampuan menunjukkan contoh yang sesuai dengan konsep dan yang tidak sesuai untuk

No.	Indikator	Deskripsi
		memperjelas batasan konsep
4.	Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis	Kemampuan menampilkan konsep dalam bentuk lain seperti simbol, gambar, tabel, grafik, atau diagram
5.	Mengembangkan syarat perlu dari suatu konsep	Kemampuan menentukan kondisi atau ciri yang harus ada agar suatu konsep dapat terpenuhi
6.	Menggunakan, memanfaatkan dan juga memilih prosedur atau operasi tertentu	Kemampuan memilih serta menggunakan langkah atau operasi yang tepat untuk menyelesaikan masalah
7.	Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah	Kemampuan menerapkan konsep atau langkah-langkah penyelesaian dalam situasi atau soal yang nyata

Dengan demikian, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal secara benar mencerminkan bahwa siswa tidak hanya memahami materi yang disampaikan, tetapi juga mampu menerapkan konsep dan langkah

penyelesaian masalah secara matematis (Yulianah et al., 2020). Hal ini menunjukkan bahwa siswa telah mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan permasalahan yang dihadapi, memilih strategi penyelesaian yang tepat, serta melakukan perhitungan secara sistematis dan logis. Selain itu, keberhasilan dalam menyelesaikan masalah juga mengindikasikan bahwa siswa tidak sekedar menghafal rumus, melainkan benar-benar memahami makna konsep yang digunakan.

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD

Model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada interaksi antar siswa, di mana mereka saling memberikan dorongan dan bantuan dalam memahami materi sehingga mampu mencapai hasil belajar yang maksimal (Wulandari, 2022).

Menurut Wulandari (2022, hlm.19) Pembelajaran *Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division* adalah model pembelajaran untuk tempat siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa dengan tingkat kemampuan siswa yang berbeda-beda, untuk menguasai materi dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota kelompok bekerja sama secara kolaboratif dan membantu memahami materi, serta membantu teman untuk menguasai bahan pembelajaran. *Student Teams-Achievement Division (STAD)* berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu dengan yang lain sebagai satu tim.

Pembelajaran *kooperatif tipe Student Teams Achievement Division* bekerja dalam kelompok sehingga siswa dapat menumbuhkan kemauan kerja sama, berpikir kritis, termotivasi, bertanggung jawab terhadap kelompok. Siswa memiliki kemampuan untuk membantu teman dan terhadap diri sendiri dalam mengikuti kuis nantinya guna mencapai suatu tujuan yaitu mendapatkan penghargaan tim yang super. Adanya evaluasi, siswa mampu merangkum pelajaran yang diterima dari penjelasan guru maupun hasil kerja kelompok yang dilakukan. Guru mengevaluasi hasil

belajar tentang materi yang telah dipelajari di mana siswa tidak diperbolehkan bekerja sama (Wardana, Ika: 2017, hlm.87).

Model pembelajaran ini terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran, sehingga mereka berperan secara langsung dalam setiap tahapan proses belajar (Ardiansyah et al., 2025, hlm.563). Model ini memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) pelaksanaannya cukup sederhana, (2) dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengembangkan potensi diri, khususnya dalam hal kreativitas dan tanggung jawab demi keberhasilan kelompok, (3) melatih siswa untuk bekerja sama dan saling membantu dalam tim, (4) mendorong siswa untuk meyakini bahwa keberhasilan ditentukan oleh usaha dan kerja sama, bukan oleh faktor keberuntungan, (5) mengembangkan kemampuan komunikasi baik secara verbal maupun nonverbal dalam konteks kerja sama, dan (6) mempererat hubungan antar siswa.

b. Karakteristik model pembelajaran Kooperatif tipe *STAD*

Adapun karakteristik dari model Kooperatif tipe *STAD* menurut Risda et al., (2026, hlm.269), yakni sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berbasis tim menekankan pada peran aktif setiap anggota kelompok dalam proses belajar. Setiap siswa bertanggung jawab untuk memastikan seluruh tim memahami materi, karena keberhasilan tim menjadi tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Kelompok dibentuk secara heterogen agar semua anggota dapat memberikan kontribusi yang seimbang terhadap pencapaian tujuan bersama.
- 2) Model ini didasari oleh prinsip manajemen kooperatif yang mencakup empat aspek utama, yaitu perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan. Keempat fungsi ini menjadi landasan dalam mengelola proses belajar yang kolaboratif.
- 3) Keterampilan kerja sama menjadi bagian penting dalam pembelajaran ini. Kemampuan untuk bekerja sama dilatih melalui kegiatan nyata, sehingga siswa didorong untuk aktif berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sekelompoknya. Mereka juga dibantu dalam mengatasi

hambatan komunikasi agar dapat menyampaikan gagasan, menyuarakan pendapat, dan berkontribusi terhadap keberhasilan tim.

Model pembelajaran *Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division* telah terbukti efektif dalam berbagai mata pelajaran seperti matematika, bahasa, seni, IPA, IPS, dan Pendidikan Agama Islam. Dalam pelaksanaannya, *Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division* menggabungkan kemampuan anggota tim yang berbeda melalui interaksi yang sadar, terarah, dan normatif, serta sejalan dengan tujuan pendidikan (Ardiansyah et al., 2025, hlm.4190). Selain itu, model *Kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD)* dapat mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat, menghargai pandangan orang lain, dan aktif dalam diskusi. Pembelajaran ini juga sangat bermanfaat dalam menghadapi latihan soal atau menyelesaikan masalah karena menumbuhkan semangat saling membantu di antara siswa.

c. Langkah-langkah/sintaks *Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)*

Langkah-langkah model pembelajaran *Student Teams Achievement Division (STAD)*, yaitu:

- 1) Membentuk kelompok yang anggotanya empat orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain).
- 2) Guru menyajikan pelajaran.
- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
- 4) Guru memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh peserta didik.
- 5) Memberi evaluasi.
- 6) Kesimpulan (Wulandari, 2022, hlm.22)

d. Kelebihan dan Kelemahan *Kooperatif Tipe STAD*

- 1) Kelebihan
 - Siswa saling bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menghormati norma-norma yang berlaku dalam kelompok,

- Siswa berperan aktif dalam memberikan dukungan dan dorongan agar seluruh anggota tim dapat meraih keberhasilan bersama.
- Siswa terlibat sebagai tutor sebaya untuk membantu meningkatkan prestasi kelompok secara keseluruhan.
- Interaksi antar siswa menjadi lebih intensif seiring dengan berkembangnya kemampuan mereka dalam menyampaikan pendapat (Wulandari, 2022, hlm.21).

Model STAD mampu meningkatkan kerja sama dan interaksi antar siswa, karena mereka belajar dalam kelompok dan saling membantu. Selain itu, model ini juga mendorong siswa lebih aktif dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran, baik untuk diri sendiri maupun kelompok. Adanya peran tutor sebaya membuat pemahaman materi menjadi lebih mudah, karena siswa bisa belajar dari teman. STAD juga meningkatkan motivasi belajar melalui dukungan dan dorongan antar anggota tim, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

2) Kelemahan

Kelemahan dalam penggunaan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) sebagai berikut:

- Proses pembelajaran memerlukan waktu yang lebih panjang bagi siswa, sehingga menyulitkan pencapaian target kurikulum secara tepat waktu.
- Guru juga membutuhkan waktu lebih untuk menerapkan metode ini, sehingga banyak guru cenderung enggan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
- Diperlukan keterampilan khusus dari guru dalam menerapkan pembelajaran STAD, sehingga tidak semua guru mampu melaksanakannya secara efektif.
- Metode ini juga menuntut karakter tertentu dari siswa, seperti kemampuan dan kemauan untuk bekerja sama dengan orang lain (Tamam & Nurhikmah, 2023).

Berdasarkan pemaparan beberapa kelemahan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) memiliki kelemahan yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama, baik bagi siswa maupun guru, sehingga dapat menghambat pencapaian target kurikulum. Selain itu, penerapannya memerlukan keterampilan khusus dari guru dan tidak semua siswa memiliki kemampuan bekerja sama yang baik, sehingga pelaksanaannya tidak selalu efektif di semua kondisi kelas.

D. Media Flipbook

a. Pengertian *Flipbook*

Setiadi Ilham (dalam Aprillia dkk. 2017), mengemukakan bahwa istilah *Flipbook* diambil dari sebuah mainan anak-anak yang berisi serangkaian gambar menarik yang berbeda-beda. Jika dibuka dari halaman satu ke halaman lain. Flipbook tidak selalu berupa buku terpisah, tetapi juga dapat muncul sebagai fitur tambahan dalam buku atau majalah biasa, yang biasanya terletak di bagian sudut halaman.

Flipbook adalah media digital yang terdiri atas rangkaian halaman yang disusun menyerupai buku. Media ini mampu mengonversi tampilan file PDF menjadi format yang lebih menarik dan interaktif, sehingga memberikan kesan visual seperti membaca buku fisik secara langsung (Kasmianti et al., 2021, hlm.12).

Berdasarkan pemahaman di atas, maka *Flipbook* merupakan istilah yang berasal dari mainan anak-anak yang menampilkan rangkaian gambar berbeda yang tampak bergerak saat halaman dibuka secara berurutan. *Flipbook* tidak harus berbentuk buku tersendiri, tetapi juga bisa menjadi elemen tambahan dalam buku atau majalah, biasanya terletak di pojok halaman.

b. Karakteristik Media *Flipbook*

Karakteristik media pembelajaran *Flipbook* menurut Ramadania (2013) adalah:

- 1) Diperoleh efek rasa seperti benar-benar membuka *buku (Flipping experience)* karena tampilan dan efek suara yang terdapat dalam media pembelajaran *Flipbook*.
- 2) Dapat dikombinasikan dengan file video yang berasal dari sumber manapun sehingga dapat melengkapi materi yang berupa tulisan dan gambar.
- 3) Dapat dikombinasikan dengan file animasi yang menarik sehingga membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan tertarik dalam menggunakan media pembelajaran *Flipbook*.
- 4) Terdapatnya fasilitas pencarian, sehingga memudahkan siswa untuk mencari materi yang ingin dicari.
- 5) Dapat pula dikombinasikan dengan gambar dan musik sehingga materi yang terdapat dalam media pembelajaran *Flipbook* menjadi lengkap.

Dari pemaparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Flipbook* memiliki kelebihan berupa tampilan interaktif dan menarik yang menyerupai buku nyata, serta dapat dikombinasikan dengan berbagai media seperti video, animasi, gambar, dan musik, sehingga memudahkan pencarian materi dan meningkatkan minat serta semangat belajar siswa.

c. Kelebihan dan kekurangan *Flipbook*

1) Kelebihan

Menurut Nafiah et al., 2023 *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- Menyajikan materi pembelajaran secara digital dengan tampilan yang menarik dan interaktif.
- Mampu memadukan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video dalam satu media.
- Memberikan pengalaman membaca yang menyerupai buku cetak sehingga lebih nyaman dan realistis.
- Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- Mudah diakses melalui perangkat digital seperti laptop, tablet, atau smartphone.

- Praktis digunakan karena tidak memerlukan pencetakan bahan ajar.
- Mendukung pembelajaran mandiri maupun pembelajaran daring.
- Penyajian materi lebih sistematis dan fleksibel sehingga membantu pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan pemaparan mengenai kelebihan media flipbook tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan mengenai kelebihan media flipbook yakni Flipbook merupakan media pembelajaran yang interaktif, praktis, dan fleksibel, karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia dalam satu tampilan digital yang menarik. Penggunaannya yang mudah diakses serta mendukung pembelajaran mandiri dan daring menjadikan Flipbook efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman konsep siswa.

2) Kekurangan Media Flipbook

Selain memiliki beberapa kelebihan, Flipbook juga memiliki beberapa kelemahan, yakni:

- a) Ukuran file flipbook relatif besar sehingga membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup.
- b) Membutuhkan perangkat digital (laptop/smartphone) untuk mengaksesnya.
- c) Bergantung pada kemampuan guru dalam mendesain dan mengelola konten agar tetap menarik dan interaktif.
- d) Membutuhkan keterampilan teknologi tertentu dalam proses pembuatannya.
- e) Jika tidak dirancang dengan baik, dapat menjadi kurang efektif meskipun berbasis digital (Putra et al., 2023).

Kesimpulannya, Flipbook memiliki keterbatasan berupa ketergantungan pada perangkat dan keterampilan teknologi, ukuran file yang besar, serta memerlukan kemampuan guru dalam mendesain konten, sehingga jika tidak dirancang dengan baik, penggunaannya bisa menjadi kurang efektif.

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 berkorelasi dengan penelitian penulis, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Ningsih, 2023 menunjukkan bahwa model pembelajaran STAD dengan bahan ajar gamifikasi secara signifikan lebih efektif meningkatkan pemahaman konsep matematis dibandingkan metode konvensional. Sebelum perlakuan, 75% siswa memiliki pemahaman rendah, namun setelah penerapan model ini, terjadi peningkatan nyata dengan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ dan rata-rata N-gain 0,71 (kategori tinggi). Selain itu, gamifikasi terbukti meningkatkan minat belajar secara drastis, di mana 53,85% siswa mencapai kategori tinggi, menjadikannya solusi inovatif untuk pembelajaran matematika yang lebih mendalam dan menyenangkan.
- 2) Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Saputri, 2020 bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media Kahoot memberikan pengaruh yang signifikan dan tergolong besar terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta nilai effect size sebesar 73% yang berada pada kategori large. Dengan demikian, penerapan STAD berbantuan Kahoot efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis dibandingkan pembelajaran konvensional.
- 3) Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Agrifina, dkk. 2025 menyimpulkan bahwa penggunaan media *flipbook* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep bangun ruang siswa kelas V, dengan kontribusi pengaruh sebesar 74,4%. Hal ini dibuktikan dengan

nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (81,1) yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (75,2), serta hasil uji signifikansi sebesar $0,046 < 0,05$ yang menunjukkan adanya perbedaan nyata hasil belajar di antara kedua kelompok tersebut.

- 4) Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Rahayu et al., 2022 menyimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran STAD berbantuan media VIDBAR (video edukatif bangun datar) terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas IV SD. Berdasarkan data penelitian, rata-rata kemampuan siswa meningkat dari 63% (kategori cukup) pada *pretest* menjadi 81% (kategori sangat baik) pada *posttest*. Secara statistik, efektivitas model ini didukung oleh nilai signifikansi uji *Paired Sample T-Test* sebesar $< 0,001$ dan ukuran efek (*Cohen's d*) sebesar 2,179, yang termasuk dalam kategori efek sangat besar. Hasil per indikator juga menunjukkan dampak paling kuat pada kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep dengan nilai efektivitas sebesar 1,59.
- 5) Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Juniati et al., 2025 menyimpulkan bahwa pengembangan media *flipbook* digital sangat layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V pada materi sistem pencernaan manusia. Berdasarkan uji efektivitas menggunakan skor *N-Gain*, media ini memberikan peningkatan pemahaman konsep sebesar 0,45 yang termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, tingkat kelayakan media ini sangat tinggi dengan skor validasi dari ahli media sebesar 91,76% dan ahli materi sebesar 83,07%, serta mendapatkan respon positif dari guru (92,94%) dan siswa (93,09%).

Dari pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa *flipbook* dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Kemampuan pemahaman konsep di sekolah juga sangat efektif apabila menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe STAD karena dengan model ini siswa bisa lebih aktif dan dapat saling membantu dalam proses pembelajaran. Dengan penggabungan antara model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan media *Flipbook* diyakini bisa menjadi salah satu

faktor keberhasilan dalam upaya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.

F. Kerangka Pemikiran

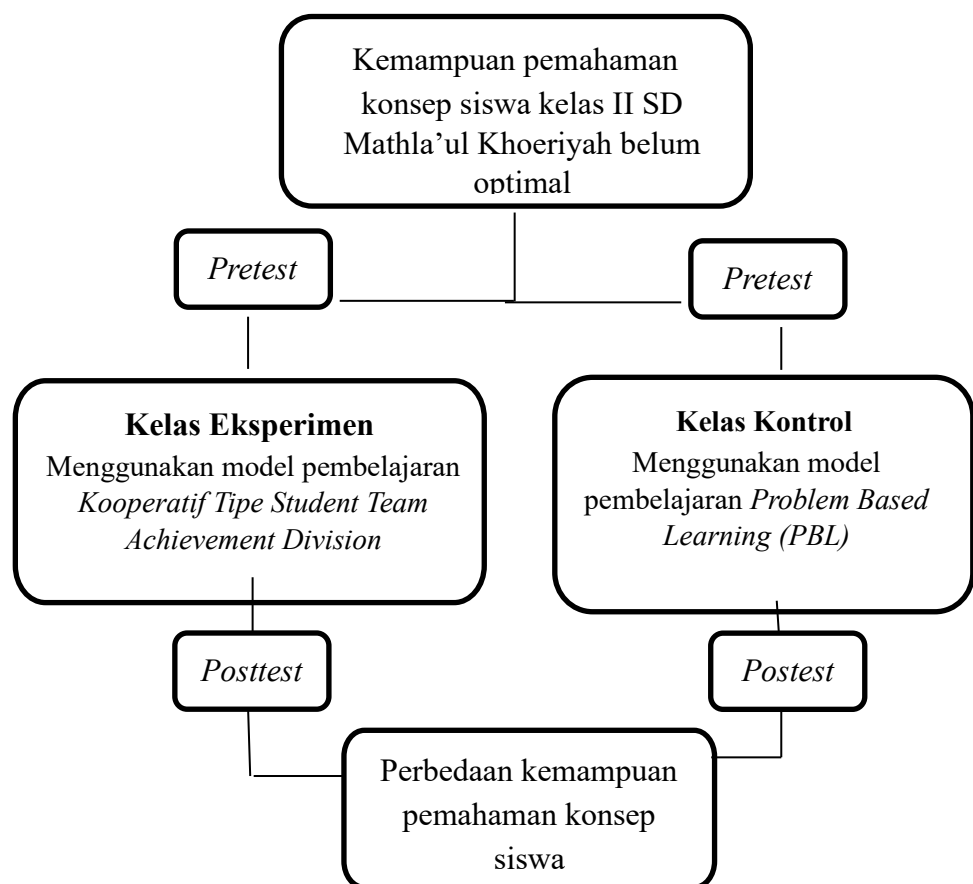
Dalam penyusunan sebuah penelitian pendidikan, kerangka berpikir memiliki posisi strategis yang menjembatani antara teori dan praktik, antara konsep dan realitas, serta antara permasalahan penelitian dengan tujuan yang ingin dicapai. Kerangka berpikir bukan sekadar penjelasan teoretis, melainkan suatu konstruksi logis yang menggambarkan bagaimana peneliti melihat hubungan antar variabel dalam sebuah sistem pemikiran yang utuh, sistematis, dan konsisten. Oleh karena itu, kerangka berpikir menjadi inti yang menyatukan keseluruhan rancangan penelitian dalam satu alur pemikiran yang koheren (Priatna, 2017, hlm.569).

Menurut Sugiono (2019, hlm. 198) 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 variabel.

Kerangka berpikir penelitian berfungsi sebagai dasar pemikiran yang dibangun melalui proses sintesis dari berbagai fakta empiris, hasil observasi, serta kajian literatur atau telaah kepustakaan yang relevan. Dalam kerangka berpikir, tercakup teori-teori, dalil, serta konsep-konsep yang menjadi landasan utama dalam merumuskan arah dan fokus penelitian. Selain itu, kerangka berpikir juga menjelaskan secara sistematis hubungan serta keterkaitan antara variabel-variabel yang terlibat, sehingga membantu memperjelas posisi dan peran masing-masing variabel dalam konteks penelitian yang dilakukan.

kerangka pemikiran menggambarkan alur hubungan antara variabel dalam penelitian yang berfokus pada penggunaan media pembelajaran dan hasil yang diperoleh siswa. Proses pembelajaran diawali dengan penerapan suatu media atau model pembelajaran (seperti flipbook atau model tertentu)

yang dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya, media tersebut memengaruhi aktivitas dan interaksi siswa dalam proses belajar, seperti keterlibatan, kerja sama, dan pemahaman konsep. Peningkatan aktivitas dan keterlibatan ini kemudian berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami materi, yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, kerangka pemikiran ini menekankan bahwa penggunaan media atau model pembelajaran yang tepat dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara optimal.



Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran

G. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi ialah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima peneliti. Asumsi berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Oleh karena itu, asumsi penelitian yang diajukan dapat berupa teori-teori, evidensi-evidensi, atau dapat pula berasal dari pemikiran peneliti. 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 pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Model Pembelajaran *Kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division)* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa.
- b. Model pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa di mata pelajaran Matematika.
- c. Penggunaan media flipbook bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa agar lebih aktif dan lebih bersemangat mengikuti pembelajaran di kelas.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau sub-masalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris. Melalui uji hipotesis, peneliti dapat menerima atau menolak hipotesis yang diajukan. Hipotesis dirumuskan dalam bentuk kalimat yang afirmatif, bukan dalam bentuk kalimat tanya, suruhan, saran, atau kalimat harapan. Hipotesis yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang memakai model Kooperatif Student Teams Achievement Division (STAD) berbantuan media Flipbook dengan model Problem Based Learning (PBL) terhadap siswa Sekolah Dasar

H_a = Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa yang memakai model Kooperatif Student Teams

Achievement Division (STAD) berbantuan media Flipbook dengan model Problem Based Learning (PBL) terhadap siswa Sekolah Dasar