

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Discover Learning*

Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.¹ Secara sederhana, istilah pembelajaran (*instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam mendesain instruksional untuk dapat membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.²

Dalam pengertian yang dikutip oleh Abdul Majid menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu.³ Pada pengertian ini juga ditegaskan kembali bahwa pembelajaran merupakan subjek khusus dari pendidikan.

Dengan demikian pengertian pembelajaran menurut peneliti adalah usaha sadar yang dilakukan antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang di dalamnya terdapat proses yang tersusun melalui strategi, metode dan pendekatan dalam pembelajaran.

Di sisi lain *discover learning* apabila ditinjau dari katanya, *discover* yang berarti penemuan. Sedangkan *discover* adalah proses penemuan.⁴ Adapun kaitannya dengan pendidikan, Oemar Hamalik menyatakan bahwa *discover* adalah proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual anak didik dalam memecahkan

¹ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 9.

² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 4.

³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, 4.

⁴ Mohammad Takdir Ilahi, *Pembelajaran Discover Strategi & Mental Vactional Skill* (Jogjakarta: Diva Press, 2012), 29.

berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.⁵

Agus N. Cahyo menjelaskan bahwa model *discover learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan, melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai pada suatu kesimpulan. Dalam pengertian lain dijelaskan bahwa *discover learning* adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui, tidak melalui pemberitahuan, namun ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discover learning* kegiatan atau pembelajaran dirancang sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri.⁶

Sebagai sebuah model pembelajaran, *discover learning* mempunyai prinsip yang sama dengan inkuiri (*inquiry*) dan *problem solving*. Tidak ada perbedaan yang prinsipal pada ketiga istilah ini, pada *discover learning* lebih menekankan pada ditemukannya konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui. Adapun perbedaannya dengan *discover learning*, masalah yang dihadapkan pada siswa semacam yang direkayasa oleh guru. Sedangkan pada inkuiri masalahnya bukan hasil rekayasa, sehingga siswa harus mengarahkan seluruh pikiran dan keterampilannya untuk mendapatkan temuan-temuan di dalam masalah itu melalui proses penelitian. Adapun *problem solving* sendiri pada tahap ini berposisi sebagai pemberi tekanan pada kemampuan menyelesaikan masalah.⁷

Discovery learning sebagai sebuah model pembelajaran memiliki suatu prinsip belajar yang jelas. Prinsip belajar itu tampak pada materi atau bahan pembelajaran yang akan disampaikan, tidak disampaikan dalam bentuk final, melainkan melalui proses yang aktif.⁸ Dalam hal ini siswa

⁵ Mohammad Takdir Ilahi, *Pembelajaran Discover Strategi & Mental Vactional Skill*, 29.

⁶ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar* (Jogjakarta: Diva Press, 2013), 100.

⁷ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar*, 102.

⁸ Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar*, 102.

didorong untuk mengidentifikasi apa yang ingin diketahui dilanjutkan dengan mencari informasi sendiri kemudian mengorganisasi atau membentuk apa yang siswa ketahui dan pahami dalam suatu bentuk akhir. Siswa secara aktif mengkonstruksi pengalamannya dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimilikinya. Jika ternyata ditemukan kesulitan ditengah-tengah proses pembelajaran, guru bertugas memberikan arahan dan bimbingan guna memecahkan persoalan yang dihadapi siswa.⁹

Dalam tataran aplikasinya, *discovery learning* disajikan dalam bentuk yang cukup sederhana, fleksibel, dan mandiri. Namun masih diperlukan adanya sebuah pengkajian secara empiris dan praktis yang menuntut siswa lebih peka dalam mengoptimalkan kecerdasan inteleektualnya dengan matang tanpa banyak bergantung pada arahan guru.¹⁰

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk belajar menemukan pengetahuan dari persoalan yang diberikan oleh guru dengan sendirinya. Dalam hal ini guru tidak hanya sebagai pemberi masalah, akan tetapi peran guru menjadi seorang pembimbing dan sebagai pemberi masalah.

a. Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Pembelajaran *discovery learning* sebenarnya memiliki tujuan yang tidak lepas dari hal-hal yang bersifat praktis untuk memecahkan suatu permasalahan yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran. Hal ini menjadi penting karena setiap strategi yang digunakan dalam pembelajaran memiliki tujuan-tujuan yang hendak dicapai. Dari tujuan-tujuan itulah akan diperoleh suatu kesimpulan bahwa penerapan *discovery learning* mempunyai implikasi yang besar untuk meningkatkan keterampilan hidup (*life skill*) siswa dalam menghadapi persaingan yang semakin kompetitif. Adapun beberapa tujuan pembelajaran *discovery learning* yang memiliki pengaruh besar bagi siswa adalah sebagai berikut:

⁹ Mohammad Takdir Ilahi, *Pembelajaran Discovery Strategi & Mental Vactional Skill*, 30.

¹⁰ Mohammad Takdir Ilahi, *Pembelajaran Discovery Strategi & Mental Vactional Skill*, 31.

1) Untuk mengembangkan kreativitas

Pengertian kreativitas menurut Hasan Langgulung yang dikutip oleh Mohammad Takdir Ilahi dalam bukunya Pembelajaran *Discovery Strategy & Mental Vactional Skill* terbagi dalam tiga kelompok, yaitu kreativitas sebagai gaya hidup, karya tertentu, dan proses intelektual.

a) Kreativitas sebagai gaya hidup

Kreativitas disini mengandung pengertian yang dinyatakan oleh pakar *Hopkins* bahwa kreativitas adalah kondisi saat bergerak, yakni ketika ia dirangsang dengan cara dinamika, ia akan melakukan gerakan-gerakan aktualitatif dan reformatif dalam menghasilkan sesuatu yang bernilai dan bermanfaat bagi masa depan kehidupan umat manusia, terlebih bagi diri sendiri. Hal ini menekankan pada gaya hidup seseorang untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat bagi masa depan, sehingga akan dihasilkan suatu pengalaman yang fenomenal untuk dijadikan sebagai bahan renungan dalam mengembangkan kreativitasnya. Pemahaman ini cenderung menitikberatkan pada motivasi untuk menumbuhkan sebuah kreativitas yang dapat membantu peningkatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Nuansa pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa dapat memahami strategi pembelajaran yang diterapkan di sekolah. Ketika mereka mampu memahami strategi pembelajaran, maka potensi kreativitas akan tercipta dan tumbuh dengan sendirinya dalam pribadi siswa.

b) Kreativitas sebagai karya tersendiri

Model kreativitas ini sesungguhnya sangat relevan dengan tujuan pembelajaran *Discovery Learning*. Hal ini karena *Discovery Learning* menuntut adanya hasil karya melalui pengkajian konsep atau teori pembelajaran. Melalui sebuah karya tertentu, kreativitas lahir dengan sendirinya dan diharapkan bisa menghasilkan sesuatu yang bermakna dan berharga bagi pengembangan potensi siswa.

- 2) Untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar

Discover learning melibatkan langsung mental dan fisik untuk memperoleh hasil dari suatu kesimpulan yang sedang dipelajari. Dengan proses pengalaman langsung ini, siswa akan mengalami langsung sebuah konsep atau strategi sebagai landasannya. Melalui konsep dan prinsip ini, akan tumbuh suatu pemahaman yang membuat siswa dapat menarik kesimpulan secara sistematis, sehingga dapat ditemukan jawaban-jawaban penting dari persoalan yang terjadi. Hasil jawaban inilah yang dijadikan landasan untuk memahami pembelajaran.

- 3) Untuk mengembangkan kemampuan berfikir rasional dan kritis

Kemampuan siswa dapat dilihat melalui cara mereka berpikir. Ketika siswa memiliki kemampuan berpikir secara rasional dan kritis, maka mereka mampu mengaktualisasikan potensi berpikir guna menghadapi suatu persoalan secara rasional dan kritis. Dalam hal berpikir siswa dituntut untuk menggunakan strategi kognitif tertentu yang tepat untuk menguji ketajaman gagasan dan pemecahan masalah dalam mengatasi kesalahan atau kekurangan. Kemampuan berpikir kritis ini, jelas akan mempengaruhi kecerdasannya untuk mengatasi masalahnya sendiri, sehingga muncullah suatu potensi yang dapat dikembangkan melalui kemampuan berpikir, menelaah, dan mengkaji realitas kehidupan yang penuh dengan tantangan masa depan.

- 4) Untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran

Prinsip dasar dari pembelajaran *discovery learning* adalah bahwa siswa harus berperan aktif dalam belajar di kelas. Dengan keterlibatan anak secara langsung, siswa dituntut untuk memaksimalkan kegiatan belajar dengan penuh keseriusan dan kecermatan. Hal ini disebabkan karena keaktifan menjadi salah satu modal utama dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Pada penerapan pembelajaran *discovery learning* ini siswa akan diberi kesempatan dan peluang yang banyak untuk berekspresi dan bereksplorasi dalam situasi belajar, sehingga pembelajaran dapat membangkitkan

motivasi belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

5) Untuk belajar memecahkan masalah

Tujuan pembelajaran *discovery learning* ini memiliki relevansi dengan kemampuan berpikir solutif siswa dalam memahami suatu konsep atau teori yang membutuhkan analisis dan pengkajian secara substansial. Ketika siswa mampu menggunakan kemampuan berpikir solutif melalui analisis dan pengkajian, maka secara tidak langsung mereka akan menemukan sesuatu yang baru dari analisis dan pengkajian tersebut. Dengan demikian, proses berpikir tersebut menghasilkan suatu jawaban atas permasalahan pembelajaran yang menjadi bahan pelajaran.

6) Untuk mendapatkan inovasi dalam proses pembelajaran

Inovasi pembelajaran yang dimaksud dalam hal ini adalah strategi *legaliteral* dan menunjukkan pembelajaran demokratis bagi keleluasaan siswa, guna mengekspresikan gagasannya yang berkaitan dengan efektivitas pembelajaran. Strategi pembelajaran *discovery learning* yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berekspresi pada ahlinya mendukung kebebasan mereka dalam menuangkan ide-ide. Itulah sebabnya strategi pembelajaran yang berdasarkan *discovery learning* dijadikan salah satu jalan alternatif untuk merenovasi paradigma pendidikan yang desentralistik.¹¹

Dalam pembahasan lain menurut Agus N. Cahyo disebutkan bahwa ada beberapa tujuan spesifik dari pembelajaran *discovery learning* yakni sebagai berikut:

- 1) Dalam penemuan siswa memiliki kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kenyataan menunjukkan bahwa siswa banyak berpartisipasi dalam pembelajaran ketika pembelajaran *discovery learning* ini digunakan.
- 2) Memulai pembelajaran dengan penemuan, siswa belajar menemukan pola dan situasi konkret maupun

¹¹ Mohammad Takdir Ilahi, *Pembelajaran Discovery Strategi & Mental Vacation Skill*, 34-37.

abstrak, selain itu juga siswa dapat banyak melakukan eksplorasi informasi yang diberikan.

- 3) Mampu memunculkan tanya jawab untuk memunculkan informasi yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.
- 4) Membantu siswa menemukan cara bekerjasama secara efektif, saling memberi informasi serta mendengar dan menggunakan ide-ide orang lain.
- 5) Membantu siswa untuk menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip pembelajaran yang lebih bermakna.
- 6) Keterampilan yang dipelajari lebih mudah ditransfer untuk aktivitas dan diaplikasikan dalam situasi belajar yang baru.¹²

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Wahjudi yaitu: *Stimulation, Problem Statement, Data Collection, Data Processing, Verification, Generalization*. Hal ini senada dengan teori belajar Bruner yang memiliki tahapan pembelajaran yaitu: (1) *data collecting*, yaitu kegiatan mengumpulkan data/informasi; (2) *data processing*, yaitu kegiatan pengolahan data/informasi; (3) *verification*, yaitu verifikasi data; (4) *generalization*, yaitu membuat kesimpulan berdasarkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.¹³

Selain itu, langkah pelaksanaan model penemuan terbimbing (*Discovery Learning*) agar berjalan dengan efektif menurut Rachmadi Widdiharto yang dikutip oleh Moh. Sholeh adalah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan masalah yang akan diberikan kepada siswa dengan data secukupnya, yang dinyatakan dengan pernyataan atau pertanyaan. Perumusan harus jelas, hindari pernyataan yang menimbulkan salah tafsir sehingga arah yang ditempuh siswa tidak salah. Konsep atau prinsip yang harus ditemukan siswa melalui kegiatan tersebut perlu ditulis dengan jelas.

¹² Agus N. Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar*, 104-105.

¹³ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika* (Jakarta: Refika Aditama 2017), 73.

- 2) Diskusi sebagai pengarah sebelum siswa melakukan kegiatan. Alat atau bahan perlu disediakan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam melaksanakan kegiatan.
- 3) Dari data yang diberikan guru, siswa menyusun, memproses, mengorganisir, dan menganalisis data tersebut. Dalam hal ini bimbingan guru dapat diberikan sejauh yang diperlukan saja. Bimbingan ini sebaiknya mengarahkan siswa untuk melangkah ke arah yang hendak dituju, melalui pertanyaan-pertanyaan, atau LKS.
- 4) Kegiatan metode penemuan oleh siswa berupa penyelidikan/ percobaan untuk menemukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip yang telah ditetapkan.
- 5) Siswa menyusun konjektur (prakiraan) dari hasil analisis yang dilakukannya.
- 6) Bila dipandang perlu, konjektur yang telah dibuat oleh siswa tersebut di atas diperiksa oleh guru. Hal ini penting dilakukan untuk meyakinkan kebenaran prakiraan siswa, sehingga akan menuju arah yang hendak dicapai.
- 7) Proses berpikir kritis perlu dijelaskan untuk menunjukkan adanya mental operasional siswa, yang diharapkan dalam kegiatan. Apabila telah diperoleh kepastian tentang kebenaran konjektur tersebut, maka verbalisasi konjektur sebaiknya diserahkan juga kepada siswa untuk menyusunnya. Di samping itu perlu diingat pula bahwa induksi tidak menjamin 100% kebenaran konjektur.
- 8) Setelah siswa menemukan apa yang dicari, hendaknya guru menyediakan soal latihan atau soal tambahan untuk memeriksa apakah hasil penemuan itu benar.
- 9) Perlu dikembangkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka, yang mengarah pada kegiatan yang dilakukan siswa.
- 10) Ada catatan guru yang meliputi penjelasan tentang hal-hal yang sulit dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil terutama kalau penyelidikan

me mengalami kegagalan atau tak berjalan sebagaimana mestinya.¹⁴

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu (*stimulation*) pemberian rangsangan kepada siswa berupa pertanyaan. Kemudian (*problem statement*) mengidentifikasi masalah yakni siswa diminta mengidentifikasi masalah dengan cara mencari dari berbagai sumber untuk menemukan jawaban sementara. Ketika proses mencari suatu sumber itu berlangsung, siswa mengumpulkan data tersebut (*data collection*), setelah itu data diproses/diolah (*data processing*) menjadi suatu jawaban yang harus dibuktikan (*verification*) terlebih dahulu sebelum menarik kesimpulan (*generalization*).

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Menurut Widdhiarto, kelebihan model penemuan terbimbing (*Discovery Learning*), antara lain:

- 1) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang disajikan.
- 2) Menumbuhkan sekaligus menanamkan sikap *inquiry* (mencari-temukan).
- 3) Mendukung kemampuan *problem solving* siswa.
- 4) Memberikan wahana interaksi antar siswa maupun siswa dengan guru, dengan demikian siswa juga terlatih untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- 5) Materi yang dipelajari dapat mencapai tingkat kemampuan yang tinggi dan lebih lama membekas karena siswa dilibatkan dalam proses menemukannya.

d. Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Sementara kekurangan model penemuan terbimbing (*Discovery Learning*), antara lain:

- 1) Untuk materi tertentu, waktu yang tersita lebih lama.
- 2) Tidak semua siswa bisa mengikuti pelajaran dengan cara ini. Di lapangan beberapa siswa masih terbiasa dan mudah mengerti dengan model ceramah.
- 3) Tidak semua topik cocok disampaikan dengan model ini. Umumnya topik-topik yang berhubungan dengan prinsip

¹⁴ Moh. Sholeh, *Metodologi Pembelajaran Kontemporer* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2012), 23.

dapat dikembangkan dengan model penemuan terbimbing.¹⁵

2. Media Anyaman

a. Definisi Media

1) Pengertian

Media berdasarkan asal katanya dari bahasa Latin, *medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*.

Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan dan informasi. Dengan menggunakan media dan teknologi, proses penyampaian pesan dan informasi antara pengirim dan penerima akan dapat berlangsung dengan efektif.¹⁶

Wilbur Schram berpendapat bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru. Pengertian yang dikemukakannya tidak jauh beda dengan pengertian yang dikemukakan oleh *Asociation of Education Communication Technology* (AECT), yang mana media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan. Dari kedua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.¹⁷

Menurut Arsyad, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung

¹⁵ Widdiharto, *Model-model Pembelajaran Matematika SMP* (Yogyakarta: Instruktur/ Pengembang Matematika Jenjang SMP, 2004), 101-102.

¹⁶ Benny A Pribadi. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Balebat Dedikasi Prima, 2017), 15.

¹⁷ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2012): 27.

materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁸ Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu atau perantara untuk menyalurkan informasi atau pengembangan karya seseorang untuk merangsang siswa dalam proses pembelajaran.

2) **Klasifikasi Media dalam Pembelajaran**

Heinich dkk, mengemukakan klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang terdiri dari:

1) Media cetak atau teks

Media cetak merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai sarana dalam aktivitas belajar.

Media cetak yang berisi teks memiliki ragam yang bervariasi yang meliputi buku, brosur, *leaflet*, dan *handout*.

2) Media grafis dan media pameran

Sama halnya media cetak, jenis pembelajaran ini juga bervariasi mulai dari benda sesungguhnya yang disebut dengan istilah *realia*, sampai kepada benda tiruan yang berupa replika dan modal. Contoh ragam media pameran yaitu *realia*, model, diorama, dan kit.

3) Media audio

Media audio merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunanya dalam mendengar informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif.

4) Gambar bergerak

Gambar bergerak merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu media film dan video.

5) Multimedia

¹⁸ A Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2016), 6.

Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa format penayangan, seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan.¹⁹

3) Tujuan Pemanfaatan Media

Pemanfaatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai beberapa tujuan, yaitu:

- a) Memperoleh informasi dan pengetahuan
- b) Mendukung aktivitas pembelajaran
- c) Sarana persuasi dan motivasi.²⁰

b. Anyaman

Anyaman merupakan suatu karya seni milik masyarakat Melayu yang masih populer hingga saat ini. Kerajinan anyaman merupakan salah satu kerajinan yang terdapat di wilayah nusantara. Menganyam merupakan kegiatan sehari-hari yang dilakukan berbagai suku bangsa secara tradisional. Dan keterampilan ini diwariskan secara turun temurun.²¹

Anyaman adalah seni merajut yang biasanya menggunakan bahan dari bambu, rotan, daun-daunan yang memiliki serat yang dapat ditipiskan (enceng gondok, daun lontar, daun pandan, dan lain lain) dan plastik. Ia banyak digunakan sebagai alat keperluan rumah tangga sehari-hari. Selain sebagai alat rumah tangga, anyaman ini bisa menjadi sebuah media pembelajaran edukatif dalam menemukan konsep luas dan keliling bangun datar sederhana. Media anyaman ini akan dibuat dalam bentuk bangun geometris seperti pesergi, persegi panjang, dan segitiga, di mana media

¹⁹ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 18-20.

²⁰ Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, 23.

²¹ Narimo & Eka Katminingsih, *Seni Budaya Keterampilan untuk SD/MI Kelas IV* (Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional, 2006), 112.

anyaman ini akan dibuat dari kertas yang merupakan bahan ramah lingkungan dan juga mudah didapatkan.

Kelebihan dari media anyaman ini yaitu siswa menemukan hal baru dalam belajar matematika, menumbuhkan minat belajar siswa dan memberikan informasi kepada siswa terkait warisan budaya (pembelajaran berbasis Etnomatematika) dalam belajar matematika terutama dalam menemukan konsep. Media anyaman ini nantinya digunakan siswa dalam menemukan konsep dalam materi luas dan keliling bangun datar sederhana meliputi bangun persegi, persegi panjang, dan segitiga dalam model pembelajaran penemuan terbimbing (*discovery learning*).

3. Kemampuan Pemahaman Konsep

a. Definisi Kemampuan Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Pemahaman berasal dari kata paham yang berarti mengerti, menguasai benar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pemahaman diartikan sebagai pengertian, pendapat, pikiran, aliran, haluan, pandangan, mengerti benar (tentang suatu hal).²² Sedangkan menurut Duffin dan Simpson, pemahaman adalah kesadaran dari struktur mental yang internal.²³

Pemahaman menurut istilah diartikan sebagai proses, perbuatan memahami atau memahamkan. Pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.²⁴

²² Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 356.

²³ J.M. Duffin dan Simpson A.P., "A Search For Understanding", *Journal Of Mathematical Behavior* 18, no. 4 (2000): 420.

²⁴ Sudaryono, *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 73.

Konsep menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah gambaran mental dari objek, proses, atau apapun yang ada diluar bahasa yang digunakan oleh akal budi untuk memahami hal-hal lain.²⁵ Menurut Sagala, konsep merupakan suatu ide abstraksi yang mewakili objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, atau hubungan-hubungan yang mempunyai atribut-atribut yang sama.²⁶ Sinambela dalam jurnalnya menyatakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan yang menjadi dasar bagi siswa dalam mengerjakan matematika.²⁷ Dari uraian di atas peneliti meenyimpulkan bahwa kemampuan pemahaman konsep merupakan kemampuan pemahaman seseorang untuk memahami suatu ide abstraksi atau konsep yang digunakan unttuk menggolongkan sekumpulan objek yang mempunyai keterkaitan antara konsep satu dengan yang lainnya.

Menurut Skemp, terdapat dua jenis pemahaman konsep, yaitu pemahaman instrumental dan pemahaman relasional. Pemahaman instrumental dapat diartikan sebagai pemahaman atas konsep yang saling terpisah dan hanya rumus yang dihafal dalam melakukan perhitungan sederhana. Dalam hal ini seseorang hanya memahami urutan pengerjaan secara algoritma. Sedangkan pemahaman relasional termuat satu skema atau struktur yang dapat digunakan pada penyelesaian masalah yang lebih luas. Untuk mencapai peemahaman yang bermakna, seharusnya siswa diarahkan pada pengembangan kemampuan meemecahkan berbagai konsep melalui berbagai ide-ide matematika yang berbeda dan saling terkait. Sehingga dengan hal itu akan terbangun pemahaman menyeluruh dan bermakna.²⁸

b. Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep

²⁵ Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 256.

²⁶ S. Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2009), 32.

²⁷ Sinambela, Jeti H, dkk, "The Effect Of Discovery Learning Model On Students Mathematical Understanding Concepts Ability Of Junior High School," *American Journal Of Educational Research* 6, no. 12 (2018): 1675.

²⁸ D. J. Afghani, *Analisis Kurikulum Matematika Edisi 1* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 67.

Pemahaman konsep merupakan kompetensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep secara prosedur, akurat, efisien, dan tepat. Untuk mengukur pemahaman konsep menurut Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 tentang raport bahwa indikator siswa memahami konsep matematika adalah:

1. Menyatakan ulang sebuah konsep;
2. Mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya;
3. Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep;
4. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep;
5. Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu;
6. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, dan
7. Mengaplikasikan konsep atau algoritma ke pemecahan masalah.

NCTM merinci indikator pemahaman matematis ke dalam kegiatan sebagai berikut:

1. Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan.
2. Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh.
3. Menggunakan model, diagram dan simbol-simbol untuk mempresentasikan suatu konsep.
4. Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk representasi lainnya.
5. Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep.
6. Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep.
7. Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

Susanto dalam bukunya, juga telah mengemukakan indikator pemahaman konsep matematis, yaitu:

1. Mengidentifikasi konsep secara verbal dan tulisan;
2. Membuat contoh dan non contoh penyangkal;
3. Mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol;
4. Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain;
5. Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep;
6. Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep; dan
7. Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

Selain indikator pemahaman konsep matematis, Susanto juga mengemukakan pemahaman matematis yang perlu diterapkan kepada anak didik di sekolah dasar sebagai pemahaman mendasar yang perlu ditanamkan sejak dini sedikitnya meliputi: kemampuan merumuskan strategi penyelesaian, menerapkan perhitungan sederhana, menggunakan simbol untuk mempresentasikan konsep, mengubah suatu bentuk yang berkaitan dengan pecahan.²⁹

Pada penelitian ini akan menggunakan indikator pemahaman konsep matematis yang dirincikan oleh NCTM. Adapun indikator menurut NCTM yaitu: (1) mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan; (2) mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh; (3) menggunakan model, diagram dan simbol-simbol untuk mempresentasikan suatu konsep; (4) mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk representasi lainnya; (5) mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep; (6) mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep; (7) membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

4. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthenin* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* yang berarti ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran.³⁰ Dalam bahasa Arab, matematika disebut dengan ilmu *al-hisab* yang berarti ilmu hitung.³¹ Secara istilah, pengertian matematika masih diartikan luas oleh para matematikawan. Banyaknya definisi yang berbeda dikemukakan oleh para ahli ilmu mungkin disebabkan oleh matematika itu sendiri, di mana matematika termasuk satu disiplin ilmu yang memiliki kajian sangat luas, sehingga masing-masing ahli bebas

²⁹ A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2015), 215.

³⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 184.

³¹ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 22.

mengemukakan pendapatnya tentang matematika berdasarkan sudut pandang masing-masing.

Pengertian matematika secara istilah yang dikemukakan oleh Rombreg yang dikutip oleh Abdul Halim Fathani mengarahkan hasil penelaahan tentang matematika pada tiga sasaran utama. *Pertama*, para sosiolog, psikolog, pelaksana administrasi sekolah, dan penyusun kurikulum memandang matematika merupakan ilmu yang statis dan disiplin ketat. *Kedua*, selama kurun waktu dua dekade terakhir ini, matematika dipandang suatu usaha atau kajian ulang terhadap matematika itu sendiri. Kajian tersebut berkaitan dengan apa itu matematika, bagaimana cara kerja matematikawan. Selain itu matematika juga dipandang sebagai suatu bahasa, struktur logika, batang tubuh dari bilangan dan ruang, rangkaian metode untuk menarik kesimpulan, esensi ilmu terhadap dunia fisik, dan sebagai aktivitas intelektual.³²

Ernest melihat matematika sebagai suatu konstruktivisme social. Selain Ernest, Dienis juga mengatakan bahwa matematika adalah ilmu seni kreatif, oleh karena itu, matematika harus dipelajari dan diajarkan sebagai ilmu seni. Dalam pengertian yang dikemukakan oleh Sujono, matematika didefinisikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan.³³

Matematika secara umum ditegaskan sebagai penelitian pola dari struktur, perubahan dan ruang. Dalam pandangan formalis, matematika adalah pemeriksaan aksioma yang menegaskan struktur abstrak menggunakan logika simbolik dan notasi matematika. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan

³² Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 18.

³³ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, 18.

antara bilangan dan prosedur operasional dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.³⁴

Dari beberapa pengertian di atas, peneliti memberikan definisi mengenai matematika yakni suatu cabang ilmu yang di dalamnya membahas berbagai rumpun ilmu hitung yang sifatnya abstrak dan membutuhkan penalaran dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang berhubungan dengan bilangan.

b. Karakteristik Umum Matematika

1) Memiliki Objek Kajian yang Abstrak

Dalam hal ini ada empat objek kajian matematika yakni:

a) Fakta

Fakta adalah pemufakatan atau konvensi dalam matematika yang biasanya diungkapkan melalui simbol-simbol tertentu. Cara mempelajari fakta dapat dilakukan dengan cara hafalan, *drill* (latihan terus menerus), demonstrasi tertulis, dan lainnya. Dalam memperkenalkan fakta matematis kepada siswa, seorang guru harus melewati beberapa tahap yang memungkinkan siswa dapat menyerap makna dari simbol-simbol tersebut. Pendekatan yang dapat digunakan adalah pendekatan *enaktif*, *ikonik*, *simbolik* dari Burner.

b) Konsep

Konsep adalah ide abstrak yang dapat digunakan untuk menggolongkan dan mengkategorikan sekumpulan objek, apakah objek tertentu merupakan konsep atau bukan konsep dapat diajarkan melalui definisi atau observasi langsung. Siswa telah dianggap memahami konsep manakala telah mampu memisahkan contoh konsep dari yang bukan konsep.

c) Operasi atau Relasi

Operasi adalah pengerjaan hitung, pengertian aljabar, dan pengerjaan matematika lainnya. Sementara relasi adalah hubungan antara dua atau lebih elemen. Mengajarkan operasi ini dapat dilakukan lewat demonstrasi, *drill*, dan lainnya. Siswa dianggap telah menguasai suatu

³⁴ Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 585.

operasi jika mampu mendemonstrasikan operasi tersebut dengan benar.

d) Prinsip

Prinsip adalah objek matematika, yang terdiri dari beberapa fakta, konsep yang dikaitkan oleh suatu relasi maupun operasi. Siswa dianggap telah memenuhi suatu prinsip bila ia memahami bagaimana prinsip tersebut dibentuk dan dapat menggunakannya dalam situasi yang cocok.

2) Bertumpu pada kesepakatan

Simbol-simbol dalam matematika merupakan kesepakatan dan konvensi yang penting. Dengan simbol dan istilah yang telah disepakati dalam matematika maka jika ada pembahasan selanjutnya akan lebih mudah dilakukan dan dikomunikasikan.

3) Berpolapikir deduktif

Dalam matematika hanya diterima pola pikir yang bersifat deduktif. Pola pikir deduktif secara sederhana dapat dikatakan pemikiran yang berpangkal dari pemikiran hal yang bersifat umum ke arah hal yang bersifat khusus.

4) Konsisten dalam sistemnya

Dalam matematika terdapat berbagai macam sistem yang dibentuk. Sistem-sistem tersebut ada yang berkaitan, ada pula yang tidak berkaitan sama sekali. Sistem-sistem tersebut berlaku ketaatan atau konsisten. Konsisten ini baik makna maupun dalam nilai kebenarannya.

5) Memiliki simbol yang kosong arti

Di dalam matematika banyak sekali simbol berupa huruf Latin, Yunani, maupun simbol-simbol khusus. Simbol-simbol itu membentuk kalimat matematika dalam matematika bisa disebut model matematika. Secara umum, simbol matematika itu memiliki kosong arti. Simbol tersebut baru memiliki makna jika kita mengkaitkan dengan konteks tertentu.³⁵

c. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran menurut Dimiyati dalam Ahmad Susanto diartikan sebagai kegiatan guru yang dilakukan

³⁵ Abdul Halim Fathani, *Matematika Hakikat dan Logika*, 59-71.

secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.³⁶ Sedangkan pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan aktivitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi matematika.³⁷

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisah. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif ialah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa menjadi aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses maupun hasil, yang paling penting pembelajaran matematika bukan hanya sekedar *transfer of knowledge*, yang mengandung makna bahwa siswa menjadi subjek dalam belajar. Jadi dapat dikatakan bahwa siswa belajar matematika manakala terjadi perubahan tingkah laku dalam diri siswa yang berkaitan dengan matematika. Perubahan tersebut terjadi dari tidak tahu sesuatu menjadi tahu konsep matematika, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Depdiknas, kompetensi atau kemampuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagai berikut:

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 186.

³⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 187.

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bentuk bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran, satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana seperti ukuran tinggi, rendah, rata-rata, modus, mengumpulkan dan menyajikan.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.³⁸

d. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Secara umum tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah adalah agar siswa mampu dan trampil dalam menggunakan matematika. Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.³⁹

³⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 188.

³⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 191.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran matematika sangat penting diberikan dalam dunia pendidikan. Tidak hanya untuk mengerjakan soal matematika saja namun diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika tersebut perlu adanya pembelajaran yang aktif sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa serta hasil belajar secara mandiri yang baik.

e. Ruang Lingkup Matematika

Dalam lampiran Permendikbud No. 21 tahun 2016 dinyatakan bahwa standar isi dikembangkan untuk menentukan kriteria ruang lingkup dan tingkat kompetensi yang sesuai dengan kompetensi lulusan yang dirumuskan pada standar kompetensi lulusan, yakni sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Berikut ini adalah ruang lingkup materi matematika di kelas IV sesuai dengan Standar Isi Kompetensi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar dalam Permendikbud No. 21 tahun 2016.

- 1) Operasi hitung bilangan bulat.
- 2) Pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah.
- 3) Menghitung luas bangun datar sederhana.
- 4) Menghitung volume kubus dan balok.⁴⁰

B. Penelitian Terdahulu

Pertama, jurnal dari Supriyanto, Suropto, dan Rokhmaniyah yang “Penerapan *Discovery Learning* dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran tentang Bangun Datar pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Panjer Tahun Ajaran 2016/2017” menyatakan bahwa *Discovery Learning* dengan media konkret pada materi bangun datar mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus III secara signifikan, artinya model *Discovery Learning* dalam penelitian ini memberikan pengaruh terhadap pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Peningkatan pembelajaran matematika tentang bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjer ini meliputi peningkatan proses dan hasil. Dengan demikian pada penelitian tersebut membahas mengenai penerapan model

⁴⁰ Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016. “tentang Standar Isi Muatan Materi pada Tingkat Kompetensi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar, Bab III Tingkat Kompetensi dan Ruang Lingkup Muatan Materi Matematika Sekolah Dasar” 17 November 2019, <http://bsnp-indonesia.org>

Discovery Learning dengan media konkret untuk meningkatkan pembelajaran tentang bangun datar pada siswa kelas V SD Negeri 1 Panjertahun ajaran 2016/2017. Adapun relevansi penelitian tersebut terletak pada penggunaan model *Discovery Learning*. Selain itu, keterkaitan tersebut terletak pada materi yang sama yaitu keliling dan luas bangun datar.⁴¹

Kedua, jurnal dari Sari dan Zulkarnain yang berjudul “Model Penemuan Terbimbing dengan Teknik *Mapping* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP” menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis dengan menggunakan model penemuan terbimbing pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model penemuan terbimbing dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Relevansi penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu terletak pada model penemuan terbimbing dan kemampuan pemahaman konsep.⁴²

Ketiga, jurnal dari Arianti yang berjudul “Pengaruh Model *Direct Instruction* Berbantuan Simulasi *Virtual* terhadap Penguasaan Konsep Siswa,” menyatakan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep pada materi luas bidang datar berbantuan media anyaman. Dari sini terlihat bahwa media anyaman dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu terletak pada penggunaan media anyaman.⁴³

Keempat, jurnal dari Kistian dkk, yang berjudul “The Effect of *Discovery Learning Method* on the Math Learning of the VSDN 18 Students of Banda Aceh,” menyatakan bahwa model *discovery learning* pada pembelajaran matematika dapat menjadikan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa menjadi lebih baik

⁴¹ Ikla Supriyanto, dkk., “Penerapan *Discovery Learning* dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Pembelajaran tentang Bangun Datar pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Panjer Tahun Ajaran 2016/2017,” *Jurnal Kalam Cendekia* 5, no.4 (2016): 15.

⁴² N.A. Sari dan Zulkarnain, “Model Penemuan Terbimbing dengan Teknik *Mapping* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP,” *Jurnal Cendekia* 2, no. 5 (2016): 7.

⁴³ Baiq Ida Arianti, “Pengaruh Model *Direct Instruction* Berbantuan Simulasi *Virtual* terhadap Penguasaan Konsep Siswa,” *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* 2, no.4 (2016): 36.

dibandingkan pembelajaran yang berpusat pada guru, karena siswa yang diberikan pembelajaran *discovery learning* lebih baik pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika lebih baik daripada siswa yang menerima pembelajaran *ekspositori*. Adapun relevansi penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu terletak pada model pembelajaran *discovery learning*.⁴⁴

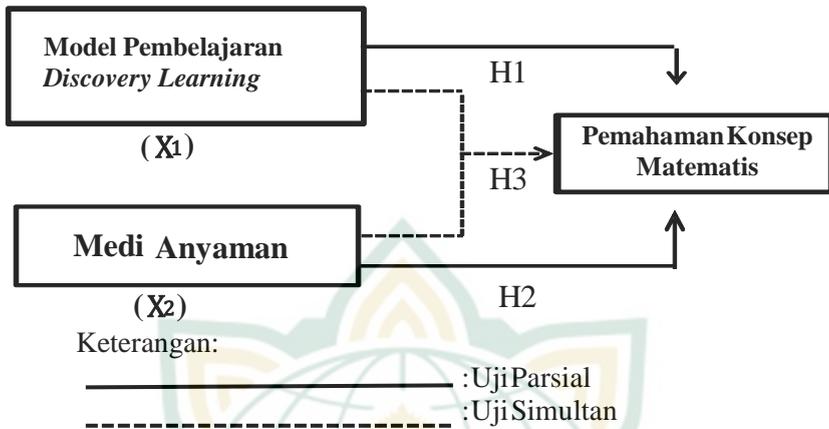
C. Kerangka Berfikir

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah proses yang membentuk manusia untuk terus berubah menjadi individu yang dewasa. Serta merupakan proses penyiapan individu dalam menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan sangat pesat. Oleh karena itu tugas seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan sebuah materi agar peserta didik dengan mudah menerima materi yang diberikan oleh guru. Selain itu dunia pendidikan memerlukan penerapan dan pendayagunaan model, strategi, metode dan teknik pembelajaran aktif bagi peserta didik. Salah satu teknik pembelajaran aktif yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar Materi bangun datar kelas IV di MI NU Miftahut Thullab Garung Kidul Kaliwungu Kudus adalah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media anyaman.

Langkah-langkah dalam pelaksanaan *discovery learning* berbantuan media anyaman ini diawali dengan stimulasi/pemberian rangsangan (*stimulation*) terhadap siswa dapat berupa pertanyaan terkait keliling dan luas bangun datar sederhana. Kemudian siswa mengidentifikasi masalah (*problem statement*) dengan cara mencari referensi dari berbagai sumber dengan bantuan media anyaman untuk menemukan jawaban sementara. Ketika proses mencari referensi dari berbagai sumber berlangsung, siswa mengumpulkan data (*data collection*) yang kemudian diolah (*data processing*) untuk menemukan jawaban yang harus dibuktikan (*Verification*) terlebih dahulu sebelum menari kesimpulan (*generalization*) jawaban terkait keliling dan luas bangun datar sederhana. Dan ketika mampu menyampaikan kesimpulan akhir tersebut dengan bahasanya sendiri, maka dapat dikatakan bahwa penerapan model *discovery learning* dapat memberikan pemahaman konsep yang baik.

⁴⁴ Kristian, dkk., "The Effect of Discovery Learning Method on the Math Learning of the V SDN 18 Students of Banda Aceh," *British Joournal of Education* 5, no. 11 (2017): 48.

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir



Berdasarkan bagan di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat tiga variabel yaitu model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai variabel independen 1 (X_1), media anyaman sebagai variabel independen 2 (X_2) dan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sebagai variabel dependen (Y). jika penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* diterapkan secara optimal maka kemampuan pemahaman konsep matematis siswa materi keliling dan luas bangun datar akan berjalan optimal. Sebaliknya, jika penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* diterapkan secara tidak optimal maka kemampuan pemahaman konsep matematis siswa materi keliling dan luas bangun datar akan berjalan tidak optimal.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.⁴⁵

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif R&D* (Bandung: Alfabeta), 96.

Jadi secara singkat dapat disimpulkan bahwa hipotesis berfungsi untuk menguji kebenaran suatu teori, memberi ide untuk mengembangkan suatu teori, dan memperluas pengetahuan tentang gejala-gejala yang kita pelajari.⁴⁶

Hipotesis disingkat dengan H_a yang menyatakan adanya peningkatan antara variabel X dan Y, variabel X adalah penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media anyaman, variabel Y adalah pemahaman konsep matematis siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang dan perumusan masalah serta kerangka pemikiran maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media anyaman terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas IV di MI NU Miftahut Thullab Garung Kidul Kaliwungu Kudus.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media anyaman terhadap pemahaman konsep matematis siswa kelas IV di MI NU Miftahut Thullab Garung Kidul Kaliwungu Kudus.

⁴⁶ Nasution, *Metode Research (Penelitian Ilmiah)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), 40.