

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Model Pembelajaran Kooperatif**

###### **a. Pengertian Model Kooperatif**

Menurut Arif & Rijanto (2017) Pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok peserta didik yang bekerja sama untuk membuat ide, menyelesaikan inkuiri, atau menyelesaikan masalah atau persoalan. (Sutrisno & Prastiwi, 2023) mengatakan model pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang didasarkan pada kerja kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ini juga melibatkan memecahkan soal dengan memahami konsep dengan rasa tanggung jawab dan percaya bahwa tujuan yang sama dimiliki oleh semua peserta didik. Sedangkan menurut (Amin, 2023) Pembelajaran kooperatif adalah metode yang digunakan oleh guru untuk mengajar peserta didik dalam kelompok kecil yang heterogen.

Berdasarkan pemahaman di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah Pembelajaran kooperatif adalah jenis pembelajaran di mana peserta didik bekerja sama untuk memecahkan masalah atau memahami ide-ide yang diajarkan. Model ini menuntut siswa bekerja sama untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan materi.

###### **b. Karakteristik Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif berbeda dari model pembelajaran lain karena lebih menekankan pada kerjasama dalam kelompok. Tujuan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan kemampuan akademik dan penguasaan materi pelajaran. Ciri khas pembelajaran kooperatif adalah elemen kerjasama.

Menurut (Prihatmojo & Rohmani, 2020) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Peserta didik mengerjakan materi dalam kelompok atau tim.
- 2) Semua kelompok harus merata berdasarkan keragaman suku, ras, agama, dan tingkat akademik peserta didik.

- 3) Anggota kelompok berjumlah 4-5 orang dengan ragam yang sama diantara mereka.
- 4) Reward diberikan lebih kepada kelompok daripada individu

**c. Tujuan Pembelajaran Kooperatif**

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan dan dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Ini berbeda dengan tujuan pembelajaran konvensional yang bergantung pada sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu ditentukan oleh kegagalan orang lain (Putri & Septiana, 2023). Oleh karena itu, strategi pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran: hasil akademik, penerimaan seseorang terhadap dirinya sendiri, dan pengembangan keterampilan sosial.

**d. Prosedur Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Amin (2023) pada dasarnya prosedur pembelajaran kooperatif terdiri atas empat tahap, yaitu :

1) Penjelasan materi

Pada tahap ini, tujuan utama adalah agar peserta didik memahami topik pelajaran. Guru memberi mereka gambaran dasar tentang apa yang harus dipelajari. Setelah itu, mereka akan belajar lebih banyak melalui pembelajaran kelompok.

2) Belajar dalam kelompok

Tahap ini dilakukan setelah guru menjelaskan materi. Selanjutnya, peserta didik bekerja dalam kelompoknya yang telah dibentuk sebelumnya. Bekerja dalam kelompok mendorong peserta didik untuk berbagi pengetahuan dan perspektif, mendiskusikan masalah secara bersama, mengoreksi kesalahan, dan berbagai pendapat.

3) Penilaian

Kuis atau tes dapat digunakan secara individu atau kelompok untuk menilai kemampuan dalam pembelajaran kooperatif.

4) Pengakuan tim

Pengakuan tim adalah tim yang dianggap paling siap untuk menerima penghargaan atau hadiah. Diharapkan bahwa pengakuan dan penghargaan ini akan mendorong tim lain untuk berprestasi juga.

**e. Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD)**

**a. Pengertian Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD)**

Pembelajaran kooperatif tipe kooperatif STAD merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4 – 5 orang peserta didik secara heterogen (Meribet & Ningrum, 2023). Dalam model STAD, peserta didik ditempatkan dalam tim belajar yang terdiri dari empat atau lebih dengan anggota yang beragam, baik dari kepintaran, tingkat kinerja, dan jenis kelamin (Tiwi, 2023)

Model pembelajaran STAD mengarahkan peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi untuk membimbing peserta didik yang memiliki kemampuan rendah. Hal itu akan membantu peserta didik yang hasil belajarnya rendah, agar peserta didik dapat berpartisipasi dalam diskusi kelompok secara sosial dan kognitif (Sakdiyah, 2022). Peserta didik berdiskusi satu sama lain tentang masalah yang mereka belum paham. Dengan bekerja sama, mereka akan lebih mudah memecahkan masalah (Asfar & Nur, 2018).

**b. Fase Pembelajaran Tipe STAD**

Fase pembelajaran kooperatif tipe STAD (Fathonah, 2023), yaitu :

1) Penyampaian tujuan dan motivasi

Pada tahap ini, guru memberi informasi kepada peserta didik tentang tujuan pembelajaran dan memberi motivasi Hal ini dilakukan agar peserta didik memahami apa yang akan mereka pelajari dan memahami mengapa materi tersebut penting atau menarik.

2) Pembagian kelompok

Peserta didik dibagi menjadi kelompok heterogen, masing-masing terdiri dari 4-5 peserta didik. Kelompok heterogen terdiri dari dari berbagai jenis kelamin, suku, ras, agama, dan kemampuan belajar. Memastikan bahwa setiap anggota tim memiliki kesempatan untuk belajar dengan baik adalah tujuan utama dari fungsi heterogen.

Dengan adanya tim memberi manfaat bagi peserta didik. Mereka akan belajar saling menghargai, meningkatkan rasa percaya diri, menerima anggota kelompok yang memiliki keterbatasan akademik,

dan merasa memiliki tanggung jawab terhadap kesuksesan tim.

1) Presentasi dari guru

Guru memberikan penjelasan tentang tugas atau pekerjaan yang harus dilakukan peserta didik, serta cara untuk mengerjakannya.

2) Kegiatan belajar dalam tim (kerja tim)

Peserta didik yang tergabung dalam tim bekerja sama untuk membantu satu sama lain memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Mereka juga bekerja sama untuk mengatasi tantangan atau menemukan lebih banyak pengetahuan. Semua anggota tim harus belajar materi tersebut. Saat ini, tanggung jawab guru adalah mengamati peserta didik, memberikan bimbingan, mendorong, dan menawarkan bantuan jika siswa membutuhkannya.

3) Tes individual (kuis/evaluasi)

Tujuan evaluasi untuk mengetahui hasil pembelajaran. Ini dapat dicapai dengan memberikan kuis yang berkaitan dengan topik yang telah dipelajari. Sangat disarankan bahwa kuis dikerjakan secara individu karena ini akan membantu guru mengetahui sejauh mana setiap peserta didik memahami pelajaran. Tes ini menunjukkan seberapa baik tiap peserta didik memahami ide-ide yang diajarkan. Selain kuis, guru juga menilai presentasi dari hasil kerja masing-masing kelompok.

4) Penghargaan prestasi

Di sini, peserta didik diberikan pengakuan dan penghargaan atas kinerja mereka sendiri dan kelompok melalui pujian kecil, penghargaan, atau pengakuan di depan kelas. Tujuannya adalah untuk mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kinerja, dan mendorong semangat kerja sama. Penghargaan prestasi mendorong peserta didik untuk berusaha lebih keras dan mencapai hasil yang lebih baik.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tipe STAD

Menurut Ariani & Agustini (2018) kelebihan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah sebagai berikut :

- 1) Dengan mempertahankan standar kelompok, peserta didik bekerja sama untuk mencapai tujuan.
- 2) Peserta didik aktif berkontribusi dan memotivasi untuk mencapai kesuksesan bersama.
- 3) Aktif sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok.
- 4) Interaksi antar peserta didik seiring dengan peningkatan kemampuan berpendapat.

Kekurangan dalam penggunaan pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah sebagai berikut :

- 1) Banyak peserta didik masih bingung karena belum terbiasa dengan perlakuan seperti ini
- 2) Tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif STAD karena membutuhkan kemampuan khusus guru.
- 3) Menuntut peserta didik untuk bekerja sama.

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, meningkatkan perhatian peserta didik serta meningkatkan kreatifitas peserta didik (Tafonao, 2018). Media pembelajaran yang akan digunakan sebagai alat peraga yang bertujuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran matematika (Sari & Rahmadani, 2023). Namun, media pembelajaran tidak hanya sekedar alat penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran, melainkan menjadi sebuah motivasi belajar bagi peserta didik agar memiliki rasa keingintahuan yang tinggi terhadap pembelajaran yang akan guru ajarkan (Pratiwi, 2023).

Berdasarkan pemahaman diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran serta menjadi sebuah

motivasi belajar bagi peserta didik agar memiliki rasa keingintahuan yang tinggi.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Suparlan (2020) salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah membantu guru menyampaikan materi ajar sesuai dengan lingkungan pembelajaran. Selain itu, Media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pelajaran, membuat proses pembelajaran lebih interaktif, membuat pembelajaran menarik bagi peserta didik, meningkatkan hasil belajar, dan membuat peran guru lebih produktif (Wulandari et al., 2023).

Dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi dengan membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

#### **c. Jenis – Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Aghni (2018) jenis – jenis media pembelajaran berdasarkan pembelajaran yaitu :

- 1) Media visual menggunakan indra pengelihatan, dengan garis dan bentuk sebagai pendukungnya. Contohnya alat peraga, buku tulis, dan papan tulis.
- 2) Media audio visual menggabungkan media audio dan visual dengan menggunakan pendengaran dan pengelihatan. Contohnya video, *scrabe*, *powtoon*, *moovly*.
- 3) Multimedia adalah media yang paling kompleks. Contohnya permainan.

### **3. Media Dakon**

#### **a. Pengertian Media Dakon**

Permainan dakon dalam matematika merupakan media pembelajaran yang dapat menggambarkan hasil dari variasi bagian permainan tradisional Indonesia (Savriliana et al., 2020a). Media dakon dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi satuan panjang dengan mudah di dipahami peserta didik. Dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan lebih menghemat waktu dan tenaga karena guru tidak harus menjelaskan materi secara berulang-ulang, sebab dengan sekali menggunakan media peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

Seperti yang diungkapkan (Rahmawati et al., 2022) “Jika permainan dakon diubah menjadi alat untuk belajar matematika, peserta didik akan

merasa senang saat belajar karena mereka bisa bermain-main, sehingga pembelajarannya berhasil dengan optimal”.

**b. Tujuan Menggunakan Media Dakon**

Dalam penelitian Trisnani & Sari (2021) media dakon jenis media yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi. Menggambarkan proses, memberikan penjelasan tentang ide-ide yang rumit, dan mengajarkan keterampilan dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mengantarkan peserta didik dalam memahami konsep dalam materi satuan panjang. Guru juga dapat menyampaikan materi sesuai dengan *thinking skill* peserta didik (Silfiana, 2019).

Dapat disimpulkan tujuan penggunaan media dakon untuk memberikan penjelasan tentang konsep yang rumit, menjelaskan proses, dan mengajarkan keterampilan dengan cara yang menyenangkan. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan membantu peserta didik memahami konsep dalam materi satuan panjang. Selain itu, guru dapat menyampaikan materi sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik.

**c. Langkah - Langkah Penggunaan Media Dakon dalam Matematika**

Dalam penelitian yang dilakukan Silfiana (2019) langkah -langkah menggunakan media dakon dalam pembelajaran matematika, yaitu :

- 1) Pada proses pembelajaran guru mendemonstrasikan didepan cara menggunakan media dakon dan cara menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.
- 2) Guru meminta perwakilan peserta didik menyelesaikan soal yang diberikan dengan menggunakan media dakon.
- 3) Guru mengorganisasikan peserta didik kedalam beberapa kelompok.
- 4) Setiap kelompok mendapatkan media dakon tersebut.
- 5) Guru memberikan soal yang menjadi bahan diskusi peserta didik dan menyelesaikannya menggunakan media dakon secara bergantian .
- 6) Setiap kelompok menjelaskan hasil diskusinya didepan kelas.
- 7) Guru mengevaluasi hasil diskusi peserta didik dan memberikan apresiasi.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Media Dakon**

Menurut Anisa (2020) media dakon memiliki kelebihan, antara lain :

- 1) Peserta didik lebih aktif dan memperoleh pembelajaran bermakna (konversi satuan panjang) dari media dakon ini.

- 2) Dapat melatih peserta didik dalam berkomunikasi saat berkelompok, menimbulkan motivasi (rasa ingin tahu), menimbulkan keceriaan saat bermain dakon.
- 3) Sebagai alternatif lain dari penggunaan tangga konversi satuan. Selain memiliki kelebihan, juga memiliki kekurangan diantaranya adalah :
  1. Karena ukurannya yang besar, media ini tidak dapat dibawa dengan mudah.
  2. Peserta didik yang kurang memahami materi akan bingung menggunakan media ini.

#### **4. Pemahaman Konsep**

Dalam penelitian Mauliddina & Sari (2022) pemahaman konsep terdiri dari dua kata, paham dan konsep. Paham diartikan mengerti, dan konsep diartikan ide atau gagasan. Singkatnya, pemahaman konsep adalah mengerti suatu ide atau gagasan. Memahami konsep secara menyeluruh dan fungsional dikenal sebagai pemahaman konsep

Menurut pendapat saya, memahami suatu konsep matematika lebih penting. Karena konsep matematika saling berkaitan, konsep tersebut dibangun di atas konsep sebelumnya dan menjadi dasar bagi konsep berikutnya

Indikator kephahaman konsep peserta didik meliputi :

- 1) Merumuskan kembali konsep
- 2) Memberikan contoh dan buka contoh dari konsep
- 3) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis
- 4) Menerapkan konsep untuk pemecahan masalah

#### **5. Pembelajaran Matematika SD**

##### **a. Matematika**

##### **1. Pengertian Matematika**

Menurut (Fadhila, 2022) matematika adalah ilmu yang berkaitan dengan ide-ide, gagasan, dan konsep dan disusun secara sistematis untuk membantu orang belajar berpikir logis. Matematika pada dasarnya adalah ilmu pengetahuan yang selalu berhubungan dengan kehidupan, yang juga membahas fakta-fakta, hubungan, ruang, dan bentuk. Ini adalah ilmu yang

mempelajari bagaimana seseorang berpikir dengan logika dan bernalar baik (Yayuk & Ekowati, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari perhitungan, penelitian, dan penggunaan nalar dan pemikiran logis.

## **2. Karakteristik Matematika**

Dapat diketahui bahwa pada dasarnya matematika memiliki karakteristik. Menurut Farda & Amaliyah (2023) ada beberapa karakteristik dari matematika antara lain :

- 1) Memiliki objek penelitian yang abstrak yang sulit dipelajari, seperti fakta, konsep, operasi, dan prinsip matematika.
- 2) Berkonsentrasi mencapai kesepakatan. Pembahasan matematika adalah perjanjian yang berisi fakta yang dapat dikomunikasikan dengan mudah menggunakan bahasa matematika.
- 3) Berpola pikir deduktif, yang berarti melakukan matematika berdasarkan pembuktian kebenaran.
- 4) Konsistensi dalam sistem yang saling terkait dan berbasis matematika.
- 5) Memiliki simbol yang tidak memiliki arti, yaitu simbol matematika yang tidak memiliki arti dalam situasi tertentu.
- 6) Memperhatikan konteks percakapan. Setiap pernyataan matematika harus memiliki lingkup yang dibicarakan atau dituju. Lingkup ini disebut semesta.

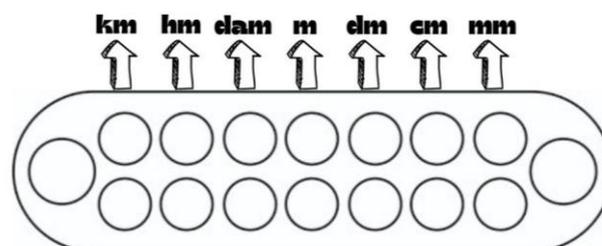
### **b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar**

Matematika di sekolah dasar merupakan salah satu jenis mata pelajaran yang harus dikuasai. Matematika yang diajarkan di sekolah hanya beberapa bagian sederhana dari matematika yang dapat menata nalar, memecahkan masalah, dan melakukan tugas tertentu. Di sekolah dasar, matematika pada umumnya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan yang diperlukan di dalam kehidupan sehari-hari seperti menghitung, mengukur, menurunkan, dan beberapa kegiatan lain yang menggunakan rumus-rumus matematika. Sedangkan tujuan khusus dari pembelajaran matematika meliputi memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep lalu mengaplikasikan konsep secara efisien, dan tepat dengan menggunakan penalaran (Misykah & Panggabean, 2022).

Kebutuhan dan tingkat perkembangan peserta didik sekolah dasar membuat pembelajaran matematika di sekolah dasar tetap sederhana dan mudah. Menurut (Mega & Faisal, 2023) konsep - konsep dalam kurikulum matematika SD dibagi menjadi tiga tahap diantaranya penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Karena peserta didik sekolah dasar (SD) belum memiliki pemikiran operasional konkret dan belum memahami matematika abstrak dengan baik, media atau alat peraga dapat membantu menanamkan dan memahami konsep matematika. Guru memberikan latihan untuk membantu peserta didik menjadi lebih terampil setelah mereka memahami konsep.

**c. Pembelajaran Matematika Materi Konversi Satuan Panjang Melalui Dakon**

Media dakon, yang terdiri dari kotak dakon berisikan urutan satuan panjang, membantu dalam penyampaian materi pengukuran satuan panjang dan memudahkan identifikasi hubungan antar satuan panjang. Dengan metode demonstrasi di mana guru menunjukkan perubahan satuan panjang dengan media dakon dapat digunakan secara langsung di depan peserta didik (Sasmita & Dewi, 2022). Dengan menggunakan media dakon satuan panjang, diharapkan kemampuan peserta didik untuk melakukan pengkonversian hubungan antar satuan panjang akan meningkat, menurut hasil belajar. Media dakon satuan panjang juga dapat digunakan untuk perubahan satuan dan luas, tetapi cara penggunaan mereka sedikit berbeda (Sasmita & Dewi, 2022).



**Gambar 2.1**

Prinsip media dakon satuan panjang sama dengan tangga satuan panjang, yaitu setiap turun satu tangga dikalikan 10 dan setiap naik satu tangga dibagi 10.

Media dakon satuan panjang lebih memudahkan dalam pengubahan satuan panjang, apabila dengan tangga satuan setiap turun satu tangga kali dengan 10, maka dengan dakon satuan panjang ini setiap bergeser satu kali ke kanan kali dengan 10, sehingga cukup menambah satu angka 0 di belakang angka yang diketahui. Begitu pula sebaliknya, apabila dengan tangga satuan setiap naik satu tangga dibagi dengan 10, maka dengan dakon satuan panjang ini setiap bergeser satu kali ke kiri dibagi dengan 10, sehingga cukup menambah satu angka 0 di depan angka yang diketahui.

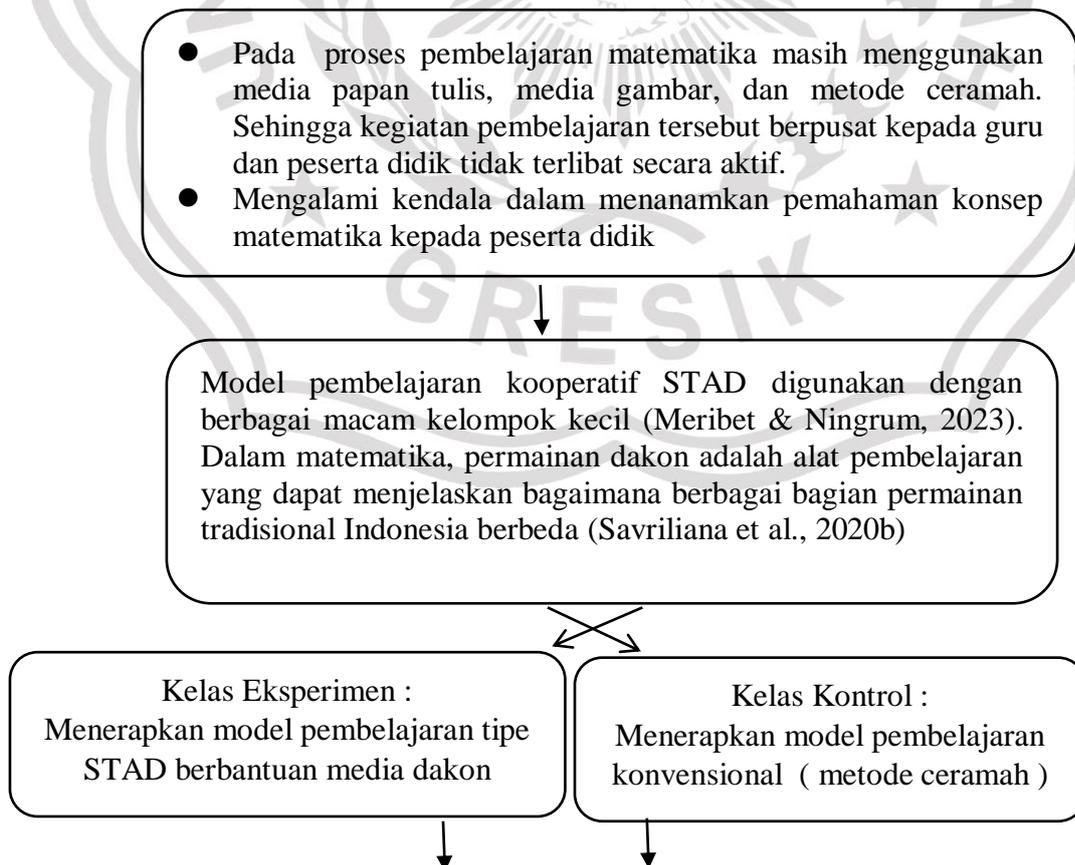
## **B. Penelitian yang Relevan**

- 1) Wahyudi (2023) jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram. Dengan Judul “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Papan Bilangan Berwarna Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Inpres Batulapisi”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model terhadap hasil belajar siswa pada mata mata pelajaran matematika kelas II SD Inpres Batulapisi. Terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan model pembelajaran tipe STAD dan terdapat perbedaan dimana fokus terhadap hasil belajar sedangkan penelitian ini focus terhadap pemahaman konsep.
- 2) Handayani (2022) Universitas Pendidikan Ganesha, yang mengangkat judul “Dakota (Dakon Matematika) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung bilangan cacah pada peserta didik kelas III SD”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Teknis analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Terdapat persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan media dakon dan fokus terhadap pemahaman konsep. Dan terdapat perbedaan dimana materi penelitian ini fokus pada konversi satuan panjang.

- 3) Aulia et al. (2023) , IKIP Siliwangi yang mengangkat judul “Penerapan Model *Cooperative Learning* tipe STAD untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil tersebut penelitian dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan terdapat yang sangat baik peningkatan pemahaman konsep matematika dikalangan peserta didik. Peneliti memperoleh respon yang baik dari peserta didik dan guru terhadap penerapan pembelajaran model dan menemukan bahwa kesulitan yang dialami peserta didik berkaitan dengan indikator yang menunjukkan pemahaman konsep matematika.
- 4) Resterina (2023), dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Matematika Mengenai Pengenalan Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Menggunakan Media Dakon Bilangan”. Peneliti menggunakan media dakon dengan alasan, dalam proses pembelajaran peserta didik diajak untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan diberikan stimulus berupa media. Terdapat persamaan penelitian ini menggunakan media dakon dan fokus terhadap pemahaman konsep. Terdapat perbedaan dimana penelitian fokus pada materi konversi satuan panjang dengan subyek penelitian kelas III SD.

### C. Kerangka Berfikir

Berikut adalah bagan kerangka berpikir dari penelitian ini :



Tes pemahaman konsep  
( *post-test* )



Melalui model pembelajaran tipe STAD berbantuan media dakon dapat mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran matematika

### **Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H<sub>0</sub>: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media dakon terhadap pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III SD.

H<sub>1</sub>: Terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media dakon terhadap pemahaman konsep peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III SD.