

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANTARA MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN
PEMBELAJARAN KONVENSIONAL KELAS VIII SMP NEGERI 2
CEPER TAHUN AJARAN 2017/2018**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Prasyarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana S-1
Kependidikan Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan Pendidikan
Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Diajukan Oleh:

LISTYO BUDI PURWANTO

14 131 0 2563

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2018

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi dengan Judul:

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANTARA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL KELAS VIII SMP NEGERI 2 CEPER TAHUN AJARAN 2017/2018

Diajukan Oleh:

LISTYO BUDI PURWANTO
14 131 0 2563

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

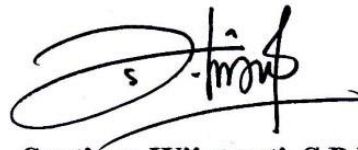
Klaten,

Pembimbing I



Dr. Th. Kriswianti N., M.Si.
NIP. 19590929 198803
Tanggal

Pembimbing II



Septiana Wijayanti, S.Pd., M.Pd.
NIK. 690 815 352
Tanggal

Mengetahui,

Kepala program studi Pendidikan Matematika



Joko Sungkono, S.Si. M.Sc.
NIK. 690 129 308

HALAMAN PENGESAHAN

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANTARA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PEMBELAJARAN KONVENSIIONAL KELAS VIII SMP NEGERI 2 CEPER TAHUN AJARAN 2017/2018

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

LISTYO BUDI PURWANTO

14 131 0 2563

Telah disetujui pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten dan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Pada tanggal

Ketua



Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd
NIK. 690 890 113 113

Sekretaris



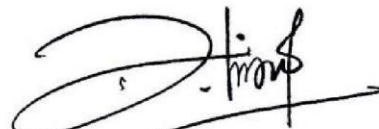
Joko Sungkono, S.Si. M.Sc.
NIK. 690 129 308

Penguji Utama



Dr. Th. Kriswianti N., M.Si.
NIP. 19590929 198803

Penguji Pendamping



Septiana Wijayanti S.Pd., M.Pd.
NIK. 690 815 352



Disahkan oleh:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd
NIK. 690 890 113

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LISTYO BUDI PURWANTO
NIM : 14 131 0 2563
Jurusan/Program Jurusan : FMIPA/Pendidikan Matematika
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Pembelajaran Konvensional Kelas VIII SMP Negeri 2 Ceper Tahun Ajaran 2017/2018”

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari skripsi ini.

Klaten,

Yang membuat pernyataan,



(Listyo Budi Purwanto)

14 131 0 2563

MOTTO

1. Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia (Nelson Mandela).
2. Kegagalan berasal dari setiap orang-orang yang tidak mau merubah keagalannya (Penulis).
3. Sukses tidak akan pernah dapat dicapai dengan instan dalam sekejap mata melainkan melalui proses panjang yang tidak mudah (Qomarudin Syarif).
4. Dalam mencapai kesuksesan tidak lepas dari kegagalan (Penulis).
5. Kesuksesan dicapai dengan usaha, doa dan bangkit dari kegagalan sebelumnya (Penulis).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusyuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.
2. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen.
3. Saudara saya yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini.
4. Sahabat dan Teman-teman, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, susah maupun susah, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk selama ini.

ABSTRAK

Listyo Budi Purwanto. NIM. 1413102563. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Dharma Klaten. Skripsi. *Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Pembelajaran Konvensional Kelas VIII SMP Negeri 2 Ceper Tahun Ajaran 2017/2018*

Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw baik untuk diterapkan dalam mata pelajaran matematika dibandingkan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Ceper, Klaten. Melalui teknik *cluster random sampling* diperoleh dua kelas penelitian yaitu kelas eksperimen (kelas VIII C) dan kelas kontrol (kelas VIII D), yang masing-masing kelas diberi perlakuan dengan model pembelajaran Jigsaw dan Konvensional. Dari masing-masing kelas tersebut, diperoleh data kuantitatif yang diolah menggunakan analisis uji *t*.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh kesimpulan yaitu, terdapat perbedaan hasil belajar matematika ditinjau dari model pembelajaran Jigsaw dan Konvensional. Perbedaan tersebut menunjukkan model pembelajaran Jigsaw lebih baik dibanding model pembelajaran Konvensional.

Kata Kunci: Jigsaw, Konvensional, Hasil Belajar, dan Model Pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Assalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh,

Alhamdulillahirobil'alamin, segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, dan hidayat-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA ANTARA MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DENGAN PEMBELAJARAN KONVENSIONAL KELAS VIII SMP NEGERI 2 CEPER TAHUN AJARAN 2017/2018”**. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan dan ushwatun khasanah bagi kehidupan umat islam.

Selama penulisan skripsi ini penulis tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini disampaikan dengan rasa hormat dan terimakasih kepada.

1. Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd. selaku Rektor dan Pembimbing Akademik, terimakasih atas bimbingan selama belajar di Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Dr. H. Ronggo Warsito, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Dharma Klaten yang telah memberi izin kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
3. Joko Sungkono, S.Si., M.Sc, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Widya Dharma Klaten, yang telah memberi izin dalam penulisan skripsi ini sekaligus sebagai pembimbing skripsi.
4. Dr. Th. Kriswianti N., M.Si, selaku pembimbing utama yang telah membimbing penulis demi kelancaran penulisan skripsi.

5. Septiana Wijayanti S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing pendamping telah membimbing dalam penulisan skripsi dan memberi arahan dalam penelitian kepada peneliti.
6. Kepala sekolah SMP Negeri 2 Ceper yang telah memberikan waktu dan tempat untuk mengadakan penelitian.
7. Kepala Badan Perencana Daerah (BAPEDA), guru dan semua pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembacanya. Selain itu, semoga skripsi ini dapat digunakan sebagai acuan bagi peneliti-peneliti berikutnya.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Klaten,2018

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Diskripsi Teoritis	8
1. Belajar	8
2. Model Pembelajaran	10
3. Pembelajaran Konvensional	12
4. Pembelajaran Kooperatif	13
5. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	16

B. Penelitian Relevan.....	20
C. Kerangka Berfikir.....	22
D. Hipotesis.....	25
BAB III. METODELOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	26
B. Jenis Penelitian.....	26
C. Populasi, Sampel, dan Sampling.....	27
D. Sumber Data.....	28
E. Variabel Penelitian	29
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	29
G. Teknik Uji Prasyarat	35
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	40
B. Hasil Analisis Data.....	49
C. Pembahasan	50
D. Keterbatasan Peneliti.....	51
BAB V. PENUTUP	
A. Simpulan	52
B. Implikasi	52
C. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	56

LAMPIRAN-LAMPIRAN

	Judul	halaman
Lampiran I.	Silabus	59
Lampiran II.	RPP.....	62
Lampiran III.	Daftar Nama Siswa	191
Lampiran IV.	Daftar Nilai Ulangan Harian.....	192
Lampiran V.	Uji Normalitas.....	193
Lampiran VI.	Uji Homogenitas	199
Lampiran VII.	Uji <i>t</i> Keseimbangan.....	201
Lampiran VIII.	Validitas Test	203
Lampiran IX.	Kisi – Kisi Uji Coba Instrumen Test.....	212
Lampiran X.	Soal Uji Coba Instrumen Test.....	215
Lampiran XI.	Perhitungan Validitas, Reliabilitas Dan Indeks Kesukaran.....	221
Lampiran XII.	Daya Beda	225
Lampiran XIII.	Kisi – Kisi Instrumen Test	229
Lampiran XIV.	Soal Instrumen Test	232
Lampiran XV.	Hasil Test	237
Lampiran XVI.	Uji Normalitas Analisis.....	238
Lampiran XVII.	Uji Homogenitas Analisis	244
Lampiran XVIII.	Uji <i>t</i> Analisis	246
Lampiran XIX.	Tabel Normalitas.....	249
Lampiran XX.	Tabel Homogenitas	250
Lampiran XXI.	Tabel <i>t</i>	252

Lampiran XXII.	Nilai Kritis Uji Lilliefors.....	253
Lampiran XXIII.	Tabel Korelasi Product Moment.....	254
Lampiran XXIV.	Lembar Jawab Instrumen Tes Siswa.....	255
Lampiran XXV.	Dokumentasi	267

TABEL-TABEL

Judul	halaman
Tabel 2.1. Persamaan Dan Perbedaan Variabel-Variabel Penelitian	22
Tabel 2.2. Keunggulan Model Pembelajaran Kooperatif Dibandingkan Pembelajaran Konvensional (Ceramah).....	24
Tabel 3.1. Perincian Kegiatan Penelitian	26
Tabel 3.2. Kriteria Tingkat Reliabilitas.....	33
Tabel 3.3. Kelompok Indeks Kesukaran	34
Tabel 3.4. Rancangan Kategori Daya Beda	35
Tabel 4.1. Rangkuman Uji Normalitas Keseimbangan	41
Tabel 4.2. Rangkuman Uji Homogenitas Keseimbangan.....	42
Tabel 4.3. Rangkuman Uji Keseimbangan.....	42
Tabel 4.4. Hasil Validitas Soal Uji Coba Instrumen	44
Tabel 4.5. Hasil Indeks Kesukaran.....	45
Tabel 4.6. Hasil Daya Beda.....	45
Tabel 4.7. Kesimpulan Soal Instrumen Test Uji Coba Hasil Belajar Siswa	46
Tabel 4.8. Frekuensi Hasil Belajar Matematika Kelas Jigsaw	47
Tabel 4.9. Frekuensi Hasil Belajar Matematika Kelas Konvensional.....	48
Tabel 4.10. Rangkuman Uji Normalitas.....	48
Tabel 4.11. Rangkuman Uji Homogenitas	49
Tabel 4.12. Hasil Analisa Uji t	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan bidang studi yang mempunyai peran penting dalam dunia pendidikan maupun keseharian serta menjadi salah satu dasar untuk berkembangnya ilmu sains, perdagangan dan teknologi. Sebagai bukti pentingnya matematika, hampir disemua jenjang pendidikan sekolah harus diajarkan matematika. Menurut Permen No. 22 Tahun 2006, mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Soviawati, 2011). Pentingnya matematika untuk kehidupan sehari-hari yang mengharuskan peserta didik memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan kerjasama yang baik untuk memperoleh hasil belajar matematika yang baik juga.

Hasil belajar matematika di Indonesia masih tergolong rendah, hal ini sesuai hasil tes *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 yang dikoordinir oleh *The International for Evaluation of Education Achievement* (IEA) tentang kemampuan matematika dan sains siswa usia 9-13 tahun menempatkan Indonesia pada peringkat ke-45 dari 50 negara peserta tentang penguasaan matematika dan peringkat ke-36 penguasaan sains dari 48 negara peserta dengan skor sama yaitu 397. Sedangkan hasil rekapitulasi nilai ujian nasional SMP/ MTs sederajat Kabupaten Klaten yang dilakukan oleh Fuadi (2016) menunjukkan bahwa untuk SMP Negeri 2 Ceper, Klaten berada diperingkat 41 dari 65 sekolah.

Selain hasil TIMSS yang menunjukkan menurunnya hasil belajar matematika di Indonesia dan hasil rekapitulasi yang dilakukan Fuadi untuk nilai ujian nasional di SMP Negeri 2 Ceper, Klaten masih rendah, peneliti juga melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Ceper pada siswa kelas VIII C. Hasil observasi diperoleh nilai ulangan harian siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM sebanyak 25 siswa dari 33 siswa dengan persentasi 76%. Dari nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 65,3. Rendahnya hasil belajar matematika membuktikan sulitnya siswa dalam mempelajari matematika termasuk juga dalam penyampaian yang digunakan guru yaitu dengan model konvensional (ceramah).

Menurut Anita Lie dalam Wena (2009: 189), dalam paradigma lama proses pembelajaran adalah guru memberikan pengetahuan pada siswa secara pasif. Banyak guru masih menganggap paradigma lama ini sebagai satu-satunya alternatif yang terbaik. Mereka mengajar dengan metode ceramah dan mengharapkan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal. Dalam hal ini guru diharapkan adanya inisiatif dan kreatifitas dalam kegiatan belajar mengajar secara optimal demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Kresma (2014) mengatakan bahwa anggapan siswa bahwa matematika adalah ilmu yang sulit dan membosankan karena karakteristik matematika dengan model tradisional yaitu menggunakan metode ceramah, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya aktivitas timbal balik dari siswa. Penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran matematika membuat siswa jenuh atau bosan. Selain itu, dengan metode ceramah pemahaman siswa pada matematika rendah. Karena matematika adalah ilmu yang abstrak maka dalam menjelaskan tidak cukup menggunakan metode ceramah saja. Siswa harus diikutsertakan dalam proses

pembelajaran untuk mengkonstruksi pemikiran sendiri pada penjelasan matematika.

Zurinal (dalam Windiarti, 2014) proses pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses pengembangan moral keagamaan, aktivitas dan kreatifitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Namun, dalam implementasinya masih banyak kegiatan pembelajaran yang mengabaikan aktivitas dan kreatifitas peserta didik tersebut. Hal ini disebabkan oleh model dan sistem pembelajaran yang lebih menekankan pada penguasaan kemampuan intelektual (kognitif) saja dan proses pembelajarannya terpusat pada guru (*teacher center*) dimana siswa hanya menunggu uraian dari guru, kemudian mencatat dan menghafalnya.

Kegiatan pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk lebih aktif dan kreatif diperlukan model pembelajaran dengan kegiatan berdiskusi, penugasan, dan lain sebagainya. Model pembelajaran mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu siswa sedemikian rupa sehingga tujuan pendidikan tercapai (Joyce dalam Trianto 2009: 22). Model pembelajaran yang menekankan keaktifan dan kreatifitas siswa yang berkembang saat ini sangatlah banyak, diantaranya seperti *Problem Basic Learning (PBL)*, *Team-Games-Tournament (TGT)*, *Student Team Achievement Division (STAD)*, *Team Accelrated Instruction (TAI)*, *Cooperative Integrated Reading and Compositon (CIRC)*, *Jigsaw (Teka-teki)*, dan lain-lain.

Menurut Abdurrahman dan Bintoro (dalam Wena, 2009: 190) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang secara sadar dan sistematis mengembangkan interaksi yang silih asah, silih asih, dan silih asuh antar

sesama siswa sebagai latihan hidup di alam masyarakat nyata. Sedangkan menurut Riyanto (2010: 267) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk pengembangan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) atau juga disebut *interpersonal skill*. Berdasarkan beberapa pengertian yang dipaparkan para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang berusaha memanfaatkan teman sejawat (siswa lain) sebagai sumber belajar, disamping guru dan sumber belajar yang lainnya.

Melalui pembelajaran kooperatif akan memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif pula, seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain (Wena, 2009: 189).

Menurut (Afifuddin, 2008) dalam penelitiannya tentang perbandingan model pembelajaran *Grup Investigation* (GI), jigsaw dan konvensional pada pelajaran biologi mengatakan bahwa model pembelajaran GI lebih baik dibandingkan jigsaw namun model pembelajaran jigsaw lebih baik dibandingkan dengan konvensional. Dari pernyataan Afifuddin maka dalam penelitian ini juga mengkaji mengenai model pembelajaran jigsaw, karena pada model pembelajaran kooperative tipe jigsaw mengharuskan siswa untuk aktif dan kreatif serta mampu menemukan konsep pembelajaran matematika sendiri. Sehingga siswa lebih kreatif dan lebih bisa mengingat hasil konsep yang siswa temukan sendiri.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang dikembangkan dengan tujuan agar pembelajaran berjalan lebih baik dan bermakna. Berdasarkan konsep tersebut diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena dalam

konteks ini peserta didik perlu mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dalam status apa mereka dan bagaimana mencapainya.

Menurut Arends (dalam Trianto, 2011: 23-25) kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, di antaranya dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat, siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah, menerapkan bimbingan sesama teman, rasa harga diri siswa yang lebih tinggi dan memperbaiki kehadiran, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan kelompok lain, dan lain-lain. Implementasi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat memacu peserta didik menjadi manusia yang memiliki ilmu pengetahuan luas dan mampu mengintegrasikan nilai dalam pembentukan karakter pribadi peserta didik dan dapat mengimplentasikan atau mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul "*Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Pembelajaran Konvensional*".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya penggunaan model pembelajaran matematika yang inovatif di SMP Negeri 2 Ceper.
2. Masih rendahnya hasil belajar matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih fokus dan terarah, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian yang berjudul "*Perbandingan Hasil Belajar Matematika*

Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan Pembelajaran Konvensional“ dibatasi sebagai berikut.

1. Hasil belajar yang akan diukur adalah dari aspek kognitif siswa.
2. Belajarnya rendah dan kurang variatif.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dirumuskan masalah penelitian yaitu, apakah hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw hasilnya lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional terhadap materi pembelajaran kubus dan balok?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw baik untuk diterapkan dalam mata pelajaran matematika dibandingkan pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pembelajaran matematika utamanya untuk hasil belajar matematika melalui model pembelajaran konvensional dan kooperatif tipe jigsaw.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru dapat memberikan masukan agar dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan pembelajaran kooperatif dapat menjadi salah satu solusi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).

- b. Bagi peneliti dapat memberikan pengalaman dan masukkan kepada peneliti mengenai pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.
- c. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi siswa dijadikan pengalaman dan dapat meningkatkan hasil belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan landasan teori dan didukung adanya hasil analisis serta mengacu pada rumusan masalah yang telah diuraikan dimuka, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw hasilnya lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional pada pokok bahasan kubus dan balok. Hasil perolehan nilai rata-rata kelas yang dikenai dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dibandingkan dengan kelas yang diberikan pembelajaran konvensional.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini adalah untuk membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model pembelajaran konvensional (ceramah), dengan hasil perolehan nilai rata-rata kelas yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dibandingkan kelas yang diberikan pembelajaran konvensional.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran seperti jigsaw, diperlukan kesiapan guru dalam pematangan berbagai alternatif materi untuk masing-masing kelompok ahli yang memerlukan fasilitas. Untuk itu diharapkan kepala sekolah lebih memberi perhatian dalam penyediaan fasilitas demi kelancaran kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi model pembelajaran serta fasilitas yang memadai, namun seorang guru juga berpengaruh dalam pemilihan model pembelajaran serta kegiatan pembelajaran. Dengan penelitian ini, dapat

membantu guru dalam menggunakan model pembelajaran yang lebih efektif, misalnya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat digunakan sebagai alternatif jika penyelesaian soalnya lebih dari dua, untuk membagi kelompok ahli dibagi sesuai dengan masing-masing alternatif penyelesaian.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw juga dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan komunikasi siswa, mengetahui pemahaman siswa dan mengetahui pemerataan pemahaman materi siswa. Namun, siswa juga berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran, maka diharapkan siswa dapat menyesuaikan diri dalam kegiatan diskusi untuk lebih aktif dan kreatif.

Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai acuan penelitian yang akan datang. Dengan tujuan agar dapat mengembangkan penelitian, seperti halnya membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model yang lainnya atau mengaitkan dengan efektifitas model pembelajaran model pembelajaran jigsaw dengan model pembelajaran yang lain.

C. Saran

Dalam rangka kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dan meningkatkan mutu pendidikan, maka penulis memberi saran sebagai berikut .

1. Kepada Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk mendukung setiap kegiatan penelitian guna meningkatkan mutu sekolah. Serta kepala sekolah lebih meningkatkan fasilitas demi kelancaran kegiatan belajar mengajar.

2. Kepada Para Guru

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang dikenai dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu diharapkan kepada guru bidang studi matematika untuk menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai alternatif pembelajaran matematika. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat digunakan sebagai alternatif jika penyelesaian soalnya lebih dari dua, untuk membagi kelompok ahli dibagi sesuai dengan masing-masing alternatif penyelesaian. Supaya jika kembali di kelompok asal bisa saling menerangkan dan otomatis siswa bisa menggunakan pemecahan yang dipelajari oleh kelompok ahli lain di kelompok asal.

3. Kepada Para Siswa

Siswa diharapkan dapat menyesuaikan diri dalam kegiatan diskusi untuk lebih aktif dan kreatif. Selain itu, siswa lebih banyak dalam membaca, berlatih soal-soal supaya memperdalam konsep matematika dan mencari referensi buku tambahan sebelum kegiatan pembelajaran.

4. Kepada Peneliti yang Akan Datang

Diharapkan agar dapat mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan materi pembelajaran yang lain atau mengembangkan penelitian yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan model-model pembelajaran kooperatif yang lain.

Demikianlah saran-saran yang dapat penulis kemukakan dalam skripsi ini, mudah-mudahan ada guna dan manfaatnya demi kemajuan dan keberhasilan pendidikan.

DAFTAR PUATAKA

- Afifudin, Nur. 2008. *Perbedaan Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Group Investigation (GI) Terhadap Prestasi Belajar Biologi Ditinjau Dari Motivasi Berprestasi Siswa*. Tesis, UNS Press.
- Ahmadi, dkk. 2010. *Proses Pembelajaran Aktif dan Inovatif dalam Kelas: Metode Landasan Teoritis-Praktis dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Ahmadi, Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Amri,S. dan Ahmadi K.I. 2010. *Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Arikunto, Suharsimi.2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azwar, Syaifudin. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiyono. 2009. *Statistika Dasar untuk Penelitian*. Surakarta: UNS press.
- Cristina, Sri Purwanti. 2013. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers Menggunakan Pembelajaran Model Jigsaw Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 3 Bantul. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY Yogyakarta*, 978-979-16353-9-4. Hal: 133-138
- Darmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Fuadi, Alvin. 2016. *Rekapitulasi Hasil Nilai Ujian Nasional SMP/ MTs Sederajat Kabupaten Klaten 2015/2016*. Laporan PPL Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten. Yogyakarta. UNY.
- Isjoni. 2013. *Cooperative Learning, Mengembangkan Kemampuan Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Istarani. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jihad, A. dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.

- Kresma, Eka Nella. 2014. Perbandingan Pembelajaran Konvensional dan Berbasis Masalah Terhadap Titik Jenuh Siswa Maupun Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal, Educatio* 1 (1). Hal: 152-164.
- Pontoh, Hanafi, dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SD InPres Salabenda Kecamatan Bunta. *Jurnal Kreatif Tadulako Online, Universitas Tadulako*, 4 (11). 2354-614X. Hal: 200-209.
- Riduwan. 2010. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pengajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edi Ke-2)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Penelitian*. Jakarta: Prenada.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Dua.
- Soviawati, Evi. 2011. Pendekatan Matematika Realistik (PMR) Untuk Meningkatkan kemampuan berfikir siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 9 (2). Hal: 80-85.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning, Teori dan aplikasi Paikem*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutama. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Surakarta: Fairuz Media.
- Suwarti, dkk. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Motivasi Belajar Geografi Terhadap Hasil Belajar Geografi Kompetensi Dasar Biosfer Pada Siswa Kelas Xi IPS SMA Negeri Di Purwokerto Kabupaten Banyumas Tahun Pelajaran 2013 / 2014. *Jurnal GeoEco* 1(2), 2460-0768. Hal: 121-135.
- Syah, Muhibbin 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan efektif*. Bandung: Alfabeta.

- TIMSS. 2015. *Hasil TIMSS 2015* [PDF]. Diakses dari <http://www.timss2015.org/wp-content/uploads/filebase/full%20pdfs/T15-International-Results-in-Mathematics-Grade-4.pdf>. Diakses tanggal 15 Agustus 2018, pukul 19.00 WIB.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Ed ke 4. Jakarta: Kencana.
- Trianto. 2009. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Toeri Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Trisianawati, Eka, dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor Di Kelas X Sma Negeri 1 Sanggau Ledo. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA), UNESA*, 6 (2), 2477-1775. Hal: 50-60.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Windiarti, Zeny. 2014 *Perbedaan Kemampuan Penalaran Adaptif Siswa Yang Diajar Menggunakan Model Pembelajaran Learning Cycle 7e Dengan Model Pembelajaran Konvensional Pada Materi Luas Permukaan Balok Kelas Viii Smp Negeri 17 Surabaya*. Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Wuryani, Siska. 2014. Perbandingan Model Pembelajaran Tipe Jigsaw dengan Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014. *Pythagoras*, 3(2), 2301-5314. Hal: 66-74.