

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam proses perkembangan tersebut pendidikan memegang peranan penting sebagai wahana untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi dunianya di masa depan. Pendidikan merupakan hal penting dalam kemajuan sebuah negara. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan kualitas sumber daya manusia harus meningkat sehingga membuat individu berkewajiban untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar dikemudian hari dapat memainkan peranan hidup yang tepat.<sup>1</sup> Untuk mewujudkan hal tersebut dapat dilakukan melalui pendidikan.

Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan agar peserta didik dapat mencapai tujuan tertentu. Agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan, maka diperlukan wahana yang dapat digambarkan sebagai kendaraan. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

---

<sup>1</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 5

kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Penjelasan tentang pentingnya pendidikan juga terdapat dalam sebuah hadist yang menyatakan bahwa menuntut ilmu itu hukumnya wajib. Hadist tersebut adalah:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَ مُسْلِمَةٍ

Artinya:

“Mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan.” (HR. Ibnu Abdil Bari).<sup>3</sup>

Pendidikan dapat berhasil jika pembelajaran yang dilakukan dapat menarik perhatian peserta didik. Kegiatan pembelajaran dikaitkan dengan proses dan usaha yang dilakukan oleh guru untuk melakukan proses penyampaian materi kepada peserta didik melalui proses pengorganisasian materi, peserta didik dan lingkungan yang umumnya terjadi di dalam kelas.<sup>4</sup> Pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik agar dapat belajar dengan lebih baik.

Salah satu komponen pembelajaran yang ada dalam pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu yang diajarkan diberbagai macam jenjang pendidikan, mulai SD, SMP, sampai SMA yang mempunyai peran

---

<sup>2</sup> Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Rafika Aditama, 2014), hal. 19

<sup>3</sup> Muhammad Faiz Almath, *1100 Hadist Pilihan: Sinar Ajaran Muhammad*, (Jakarta: Gema Insani, 2005) hal. 287

<sup>4</sup> Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 130

yang cukup besar dalam kehidupan sehari-hari.<sup>5</sup> Matematika merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting bagi peserta didik dalam dunia pendidikan, karena memberikan pembekalan pada mereka untuk berpikir logis, kritis, kreatif, inovatif, dan sistematis serta mampu bekerja sama. Hal tersebut menjadi suatu karakteristik tersendiri yang membedakan pembelajaran matematika dengan pembelajaran yang lain.

Pembelajaran matematika di sekolah sulit untuk menerapkan teori pembelajaran matematika yang ada. Dikarenakan kebanyakan peserta didik menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan. Menurut Soedjadi, pembelajaran matematika di sekolah selama ini pada umumnya menggunakan sajian sebagai berikut: 1) diajarkan teori/definisi/teorema, 2) diberikan contoh- contoh, 3) diberikan latihan atau soal. Pembelajaran semacam ini biasa disebut dengan pembelajaran konvensional. Pola pembelajaran semacam itu menyebabkan guru lebih mendominasi pembelajaran, sementara peserta didik hanya menjadi pendengar dan pencatat yang baik.<sup>6</sup> Hal tersebut menjadikan peserta didik pasif dan tidak ada motivasi untuk memahami makna materi yang diberikan.

Menurut informasi yang peneliti dapatkan dari observasinya, pembelajaran matematika di SMPN 1 Sumbergepol masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah. Menurut salah satu guru matematika SMPN 1 Sumbergepol

---

<sup>5</sup> Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA –UPI, 2003), hal. 23

<sup>6</sup> Hobri, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jember: Center for Society Studies, 2009), hal. 155

yaitu bu Eti, motivasi belajar peserta didik juga masih kurang sehingga masih banyak peserta didik yang tidak menyukai pelajaran matematika dan dianggap sulit. Hal tersebut dapat dilihat saat pembelajaran matematika berlangsung, masih ada beberapa peserta didik yang ramai sendiri saat pembelajaran matematika dan tidak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Bukan hanya itu nilai Ujian Tengah Semester (UTS) mereka pun rendah atau kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). KKM mata pelajaran matematika pada kelas VII tersebut yaitu 75. Namun, banyak yang masih mendapat nilai dibawah 75.

Menyikapi hal tersebut, maka perlu diterapkan suatu sistem pembelajaran yang melibatkan peran peserta didik secara aktif dan mendekatkan pelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari, guna meningkatkan hasil belajar matematika. Dengan demikian, akan membuat matematika yang bersifat abstrak menjadi konkrit dimata peserta didik. Peserta didik juga akan lebih aktif dalam mengikuti pelajaran matematika. Menurut peneliti, solusi yang cocok untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan pendekatan realistik.

Pendekatan realistik merupakan gagasan ide Freudental yang menyatakan bahwa matematika adalah aktivitas manusia (*mathematics as a human activity*).<sup>7</sup> Dalam berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan matematika realistik, dapat membuat: Matematika lebih menarik, relevan, dan bermakna, tidak formal dan tidak terlalu abstrak dan menekankan belajar matematika

---

<sup>7</sup> Herman Hudoyo, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, (Malang: IKIP Malang, 1990), hal. 11

pada *'learning by doing'*. Hal tersebut sangat sesuai untuk meminimalisir masalah yang terjadi saat pembelajaran matematika.

Selain dengan pendekatan yang menerapkan dunia nyata, model pembelajaran yang sesuai juga sangat dibutuhkan. Yaitu model pembelajaran yang menjadikan peserta didik lebih aktif dan mampu memahami suatu permasalahan yang diberikan oleh guru. Sehingga peserta didik mampu meningkatkan motivasi untuk belajar matematika.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai adalah model pembelajaran kooperatif. Ada banyak macam model pembelajaran kooperatif, namun tidak semuanya cocok dipakai untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran, misalnya untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, ketuntasan belajar dan lain-lain. Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dianggap peneliti dapat memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dan juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk melatih pengetahuan dan keterampilan peserta didik, dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil yang anggota kelompoknya antara lima sampai enam orang yang heterogen dan tiap kelompok memiliki satu anggota dari tim-tim asal.<sup>8</sup> Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam

---

<sup>8</sup> Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009), hal. 58

memahami materi pembelajaran matematika. Siswa juga didorong untuk bekerja sama dalam tim.

Sedangkan menurut Kevin, *jigsaw* adalah strategi pembelajaran dimana peserta didik individu menjadi pakar tentang subbagian satu topik dan mengajarkan subbagian itu kepada orang lain.<sup>9</sup> Peran peserta didik dalam *jigsaw* ini sangat dibutuhkan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya kepada temannya sesuai materi yang diperolehnya. Peserta didik juga memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator.

Berdasarkan hal tersebut *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar matematika karena peserta didik memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dan mengolah informasi apa yang didapat sesuai pemahamannya. Selain itu, peserta didik juga dapat termotivasi untuk rajin belajar karena dia punya tanggung jawab yang besar atas materi yang akan disampaikan. Menurut peneliti, model pembelajaran *jigsaw* akan lebih berhasil jika ditambah dengan menggunakan alat peraga sebagai pendukung.

Dalam pembelajaran *jigsaw* peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan bila diberikan dengan alat peraga yang menarik. Alat peraga adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna

---

<sup>9</sup> Paul Eggen dan Don Kauchak, *Strategi Dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten Dan Keterampilan Berpikir*, (Jakarta: Indeks, 2012), hal. 137

mencapai tujuan pengajaran.<sup>10</sup> Dengan alat peraga, juga memudahkan peserta didik untuk menyampaikan materi kepada temannya. Melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga, hasil dan motivasi belajar matematika peserta didik akan meningkat. Implikasinya adalah jika motivasi dan hasil belajar tinggi maka peserta didik berpeluang sukses untuk bisa mengikuti materi selanjutnya.<sup>11</sup>

Pemilihan materi dalam penelitian ini yakni materi Bentuk Aljabar dikarenakan materi bentuk aljabar ini merupakan materi awal dalam cabang ilmu matematika yang berkaitan dengan simbol-simbol yang masih akan berlanjut ke materi yang berkaitan dengan aljabar yang lainnya, dan apabila peserta didik memahami konsep awal bentuk aljabar peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi yang selanjutnya. Serta konsep dasar bentuk aljabar ini erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti apabila membeli beberapa buku dengan harga satu berapa dan akan membayar dengan uang berapa. Sehingga selayaknya peserta didik harus mampu untuk memahaminya dengan baik.

Sedangkan pemilihan sekolah yakni di SMPN 1 Sumbergempol dikarenakan menurut observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran yang sudah dilakukan, bahwa pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional sehingga peneliti

---

<sup>10</sup> Syaiful Bahri dan Aswin Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bhineka Cipta, 1995), hal. 121

<sup>11</sup> Siti Nurhanifah dan Esti Harini, "Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Quantum Teaching," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 4, No. 1 (2016): hal. 30

ingin mencoba menerapkan suatu inovasi model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan kepada peserta didik di SMPN 1 Sumbergempol.

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ayu Murizka Sari yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Garis Singgung Lingkaran Kelas VIII MTsN 1 Blitar Tahun Ajaran 2017/2018*”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika siswa dalam menyelesaikan soal garis singgung lingkaran pada siswa kelas VIII MTsN 1 Blitar. Dengan hasil analisa uji-t yaitu  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sebesar  $2,73 > 1,992$ . Menunjukkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)*  $< 0,05$  sebesar  $0,008 < 0,05$ .

Berdasarkan uraian diatas maka timbul gagasan penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2018/2019*”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang peneliti ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

- a. Metode ceramah masih menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi pelajaran. Metode ini berkomunikasi cenderung satu arah dan lebih menekankan kepada aspek kognitif saja, dan kurang memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik.
- b. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi terhadap jalannya kegiatan belajar mengajar. Biasanya siswa hanya menerima materi dari apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa sudah merasa cukup terhadap materi yang sudah mereka terima.
- c. Kurangnya partisipasi dan motivasi siswa didalam kelas secara merata. Hanya didominasi oleh beberapa siswa yang termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, agar dapat menumbuhkan sikap aktif dan motivasi yang tinggi, maka diperlukan proses pembelajaran matematika yang dapat diikuti dengan baik dan dapat menarik perhatian dari siswa. Pada hakikatnya penelitian difokuskan pada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap hasil dan motivasi belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol.

## **2. Pembatasan Masalah**

Menghindari adanya pembahasan yang terlalu luas dan menyimpang dari apa yang dimaksudkan dalam penelitian ini, sehingga peneliti memiliki pembatasan yang hasilnya pun tidak terlepas dari pembatasan tersebut. Pembatasan masalah

perlu dikemukakan disini agar dapat dipertimbangkan dalam memberikan interpretasi terhadap hasil temuan. Beberapa diantaranya pembatasan masalah tersebut adalah:

- a. Penelitian terbatas pada lingkungan sekolah SMPN 1 Sumbergempol.
- b. Subyek dari penelitian adalah siswa-siswi kelas VII-D sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-A sebagai kelas kontrol di SMPN 1 Sumbergempol.
- c. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Jigsaw* Menggunakan Alat Peraga, yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki teknik membentuk “kelompok ahli” dengan memberikan alat peraga agar siswa dapat memahami materi secara konkrit.
- d. Pada materi bentuk aljabar, yang peneliti maksud adalah penjumlahan dan pengurangan bentuk aljabar.
- e. Motivasi belajar matematika yang dimaksud peneliti adalah sikap siswa yang menjadi semangat mengerjakan tugas dan aktif di kelas saat pembelajaran matematika berlangsung diperoleh dari hasil nilai angket motivasi belajar.
- f. Hasil belajar matematika yang dimaksud peneliti adalah nilai yang didapatkan siswa dengan *post test*, dimana siswa diberikan soal sesudah materi bentuk aljabar itu selesai biasanya berupa presentase nilai.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap hasil dan motivasi belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar matematika

siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019.

2. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap hasil dan motivasi belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>12</sup> Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019.

---

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 110

2. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap motivasi belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019.
3. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap hasil dan motivasi belajar matematika siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII di SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi kepentingan teoritis maupun praktis. Adapun lebih jelasnya peneliti paparkan sebagai berikut:

##### 1. Secara Teoritis

Secara umum, penelitian ini memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan dalam pembelajaran matematika, utamanya sebagai upaya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga. Secara khusus, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian sejenis serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran matematika.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika khususnya materi bentuk aljabar.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dalam memilih model dan metode pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi.

### c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di dalam kelas. Dapat memberikan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu dan kualitas belajar siswa.

### d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan penambahan wawasan pola pikir dan referensi untuk tambahan informasi dan menambah pengalaman serta ilmu pengetahuan ketika terjun langsung ke dunia pendidikan.

## **G. Penegasan Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menginterpretasikan atau memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan atau penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada judul “Pengaruh Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Materi Bentuk Aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2018/2019”. Adapun penegasan atau penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>13</sup>

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu perencanaan atau suatu pola pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok yang telah dibentuk untuk memperoleh sasaran pembelajaran bersama sesuai dengan tugas yang diberikan guru.<sup>14</sup>

c. Tipe *Jigsaw*

Metode *Jigsaw* adalah guru membentuk “kelompok ahli” (*expert group*). Setiap anggota yang mendapat bagian/subtopik yang sama berkumpul dengan anggota dari kelompok-kelompok yang juga mendapat bagian/subtopik

---

<sup>13</sup> Dessy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia Surabaya, 2003), hal. 299

<sup>14</sup> Syaifurahman dan Tri Ujiati, *Manajemen Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Indeks, 2013), hal. 71

tersebut. Perkumpulan inilah yang disebut sebagai “kelompok ahli”.<sup>15</sup> Kelompok-kelompok ahli ini lalu bekerja sama mempelajari/mengerjakan bagian/subtopik tersebut. Kemudian, masing masing anggota dari kelompok ahli kembali ke kelompoknya yang semula, lalu menjelaskan apa yang baru saja dipelajarinya (dari “kelompok ahli”) kepada rekan-rekan kelompok yang semula (kelompok asal).<sup>16</sup>

d. Alat Peraga

Alat peraga pendidikan merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.<sup>17</sup>

e. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar.<sup>18</sup>

f. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri anak yang mampu menimbulkan kesemangatan atau kegairahan dalam belajar.<sup>19</sup>

---

<sup>15</sup> Ibid., hal. 205

<sup>16</sup> Ibid., hal. 206

<sup>17</sup> Irfy Syaputri, Pengertian dan Tujuan Alat Peraga Pendidikan, [online] <https://fairuzelsaid.wordpress.com/2011/05/24/pengertian-dan-tujuan-alat-peraga-pendidikan/>, diakses pada tanggal 3 Oktober 2018

<sup>18</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 46

<sup>19</sup> Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 75

g. Materi Bentuk Aljabar

Bentuk aljabar ialah suatu bentuk matematika yang dalam penyajiannya memuat huruf-huruf untuk mewakili bilangan yang belum diketahui. Bentuk aljabar terdapat unsur-unsur aljabar, meliputi variabel, koefisien, konstanta, faktor, suku sejenis dan suku tidak sejenis.<sup>20</sup>

2. Secara Operasional

Secara operasional penelitian ini meneliti pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan alat peraga terhadap hasil dan motivasi belajar matematika siswa materi bentuk aljabar kelas VII SMPN 1 Sumbergempol tahun pelajaran 2018/2019 untuk mengetahui apakah jika diterapkan model *jigsaw* menggunakan alat peraga ini hasil dan motivasi belajar akan meningkat, sehingga jika meningkat dapat dikatakan adanya pengaruh dari model yang diterapkan.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berjalan jika sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok pada umumnya terdiri atas 4-6 orang saja.

Langkah –langkah model pembelajaran *jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a. Guru membagi siswa dalam kelompok yang berjumlah 5-6 orang dan membagi pelajaran yang akan dibahas kedalam 5-6 segmen. Guru

---

<sup>20</sup> Arina Cahyani, Pengertian Bentuk Aljabar dan Operasi Hitung Pada Bentuk Aljabar, [online] <https://www.berpendidikan.com/2016/02/pengertian-bentuk-aljabar-dan-operasi-hitung-pada-bentuk-aljabar.html>, diakses pada tanggal 3 Oktober 2018

membagi tugas/materi yang berbeda pada tiap siswa dalam tiap kelompok.

- b. Guru membantu melakukan transisi secara efisien saat siswa dari masing-masing kelompok *jigsaw*/asal bergabung dengan siswa yang lain yang memiliki segmen pelajaran yang sama (kelompok ahli).
- c. Guru membimbing pada saat siswa berdiskusi dalam kelompok berdasarkan kesamaan materi masing-masing.
- d. Siswa kembali ke kelompok asalnya masing-masing dan bergiliran mengajarkan materi kepada anggota kelompoknya yang lain. Guru melakukan penilaian untuk mengukur hasil belajar siswa secara individu mengenai seluruh pembahasan.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan yang digunakan peneliti dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tahun Pelajaran 2018/2019” adalah sebagai berikut:

### **1. Bagian Awal**

Pada bagian awal memuat hal-hal yang bersifat formal. Bagian ini terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman

pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar tabel, daftar bagan, daftar lampiran, abstrak dan daftar isi.

## 2. Bagian Inti

Pada bagian inti memuat enam bab yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Adapun bagian inti ini meliputi:

BAB I merupakan pendahuluan yang meliputi a. latar belakang masalah, b. identifikasi dan pembatasan masalah, c. rumusan masalah, d. tujuan penelitian, e. hipotesis penelitian, f. kegunaan penelitian, g. penegasan istilah, h. sistematika pembahasan.

BAB II merupakan landasan teori yang berguna sebagai pijakan dalam penelitian. Pada bab ini membahas tentang a. diskripsi teori, b. penelitian terdahulu, c. kerangka berfikir penelitian.

BAB III merupakan metode penelitian yang berguna sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah penelitian. Pada bab ini terdiri dari a. rancangan penelitian, b. variabel penelitian, c. populasi dan sampel penelitian, d. kisi-kisi instrumen e. instrumen penelitian f. data dan sumber data, g. teknik pengumpulan data, h. analisis data.

BAB IV merupakan hasil penelitian yang berisi penyajian data hasil penelitian dan analisis data. Bab ini terdiri dari a. deskripsi data dan b. pengujian hipotesis.

BAB V merupakan pembahasan yang berisi tentang pembahasan hasil temuan berdasarkan rumusan masalah yang ada. Pada bab ini terdiri dari a.

pembahasan rumusan masalah I, b. pembahasan rumusan masalah II, c. pembahasan rumusan masalah III.

BAB VI merupakan Penutup. Dalam bab enam akan dibahas mengenai a. kesimpulan, dan b. saran.

### 3. Bagian Akhir

Pada bagian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.