

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Bab 1 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, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Menurut John Dewey pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional ke arah alam dan sesama manusia.² Jadi, pendidikan merupakan proses pembentukan sikap tanggung jawab melalui persiapan mental dan kecerdasan seorang peserta didik.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang memikirkan bagaimana menjalani kehidupan ini untuk mempertahankan hidup manusia yang mengemban tugas dari Sang Khaliq untuk beribadah. Manusia sebagai makhluk yang diberi kelebihan oleh Allah SWT dengan suatu bentuk akal pikiran pada diri manusia yang tidak dimiliki oleh makhluk Allah yang lain. Oleh karena itu untuk mengelola akal pikiran diperlukan suatu pola pendidikan melalui suatu proses pembelajaran. Belajar,

¹ *Undang-undang Republik Indonesia no.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: DEPPENAS, 2003), hal.1

² Ahmadi Abu, Uhbiyati Nur , *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1991), Hal.69

perkembangan dan pendidikan merupakan hal yang menarik untuk dipelajari. Ketiga gejala tersebut terkait dengan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara individu maupun secara kelompok.³ Di dalam agama Islam juga telah dijelaskan bahwa menuntut ilmu sangat dianjurkan bagi seluruh umat Islam baik laki-laki maupun perempuan dari dia dilahirkan sampai dia menemui ajalnya. Sesuai dengan hadits yang berbunyi:

اللَّحْدِ إِلَى الْمَهْدِ مِنَ الْعِلْمِ اطَّلَبُوا

Artinya: “Tuntutlah ilmu sejak dari buaian sampai liang lahat.” (HR. Bukhori).⁴

Dari hadist Rasulullah tersebut bahwa menuntut ilmu sangatlah dianjurkan kepada umat manusia. Pendidikan salah satu cara untuk menuntut ilmu. Dengan pendidikan sejak kecil sampai dewasa akan menjadikan umat manusia menjadi umat yang berilmu.

Membahas tentang pendidikan maka tidak akan terlepas dengan sekolah, Sekolah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran menurut tingkatannya.⁵ Dalam pengertian tersebut menyinggung tentang tingkatan dalam pendidikan, yaitu tingkat Taman Kanak-kanak (TK), tingkat Sekolah Dasar (SD), tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan tingkat Perguruan Tinggi. Semua tingkatan-tingkatan tersebut berada pada ruang lingkup pendidikan. Di dalam semua jenjang pendidikan ada beberapa macam mata

³ Dimiyati Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hal. 5

⁴ <http://majelismambaulanwar.wordpress.com/artikel/> Di akses tanggal 23-12-2015, pukul 09.30

⁵ Dendi sugono, et.all, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: pusat bahasa, 2008), hal.1942

pelajaran atau mata kuliah, diantara mata pelajaran atau mata kuliah tersebut terdapat mata pelajaran matematika. Matematika adalah *Queen of science* (Ratunya Ilmu). Matematika adalah ratu atau ibunya ilmu dimaksudkan bahwa matematika adalah sebagai sumber dari ilmu yang lain. Dengan perkataan lain, banyak ilmu-ilmu yang penemuan dan pengembangannya bergantung dari matematika.⁶

Matematika memiliki banyak definisi. Di bawah ini disajikan beberapa definisi atau pengertian tentang matematika.⁷

1. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
2. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulus.
3. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan hubungan dengan bilangan.
4. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk.
5. Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik.
6. Matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Selain dari pengertian di atas matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.⁸ Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat penting dalam dan untuk hidup kita. Banyak hal disekitar kita yang

⁶ Erman Suherman et, all, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA, 2003), hal. 25

⁷ R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2000), hal.11

⁸ Ibid, hal.904

selalu berhubungan dengan matematika. Ilmu matematika tanpa kita sadari memang sangat erat dengan kehidupan manusia setiap hari. Seperti mencari nomor rumah seseorang, menelepon, jual beli barang, menukar uang, mengukur jarak dan waktu, dan masih banyak lagi. Selain bagi kehidupan, matematika juga sangat penting bagi suatu Negara, jatuh banggunya suatu Negara dewasa tergantung dari kemajuan dibidang matematika, yang akhirnya matematika merupakan suatu hal yang utama di dalam pembentukan konsepsi tentang alam serta hakekat tujuan manusia dalam kehidupan.⁹ Jadi, matematika sangat berpengaruh pada segala bidang kehidupan khususnya pada bidang pendidikan.

Selain penjelasan tersebut, dalam Al-Qur'a juga telah menjelaskan tentang keberadaan matematika dalam beberapa ayat. Diantaranya salah satunya adalah pada surat Yunus ayat 5, yang berbunyi:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۗ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ ۗ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

Artinya:

“Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.” (Q.S. Yunus: 5)¹⁰

⁹ Moh. Qomarudin, *Upaya Guru Memotifasi Siswa Dalam Menghadapi Problematika Belajar Matematika*, (Skripsi mahasiswa stain tulungagung: tidak diterbitkan, 2009), hal. 2

¹⁰ Penerjemah Depag Republik Indonesia, *Al Qur'andan Terjemahannya Indonesia*, (PT. Sari Surya Cipta Aksara: Surabaya, 1993), hal. 306

Dari penjelasan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu yang sewaktu-waktu dapat berubah dan berkembang. Karena sesuai dengan jalannya pola pikir manusia yang akan selalu berkembang dari waktu ke waktu. Sehingga dalam menarik kesimpulan akan arti matematika akan mendapati kesulitan dalam mengartikannya. Meskipun banyak para matematikawan mengambil definisi tentang matematika pasti nanti akan bertambah atau akan dikembangkan oleh matematikawan selanjutnya.

Pembelajaran matematika pada anak-anak, terutama pada anak usia dini, sangat berpengaruh terhadap keseluruhan proses mempelajari matematika di tahun-tahun berikutnya. Pada umumnya umur anak usia SMP berkisar antara 12 sampai 14 tahun, Piaget menyebutkan bahwa anak pada usia SMP masih berada pada fase *Operasional formal*, kemampuan sesuai kaidah dan aturan, kemampuan dalam proses ini adalah kemampuan dalam proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika dan sesuai dengan aturan tertentu.¹¹

Pembahasan dalam matematika salah satunya adalah bab tentang Bangun Ruang. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 didalam kompetensi Inti dan kompetensi Dasar pada kelas VIII SMP menunjukkan 4.6 “Menyelesaikan permasalahan nyata yang berkaitan dengan bangun ruang kubus dan balok”¹²

Kompetensi dasar di atas menunjukkan bahwa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII terdapat materi Bangun Ruang Kubus dan

¹¹ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal.1

¹² Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, *Permendikbud nomer 67*, (Jakarta: Media Center, 2013), hal.47

Balok. Dalam mempelajari materi tersebut siswa harus paham dengan konsep dasar serta penanaman konsep dasar matematika yang benar, yang diajarkan kepada seorang anak (peserta didik) haruslah benar dan kuat. Paling tidak hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian harus dikuasai dengan sempurna.¹³ Karena apabila dasar dari matematika itu sendiri kurang kuat maka akan berakibat fatal pada pembelajaran pada materi selanjutnya sehingga materi dasar harus ditanam secara benar dan kuat.

Permasalahan matematika juga dapat muncul dikarenakan metode pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru kurang maksimal. Dalam kehidupan kita sekarang seorang guru matematika cenderung menggunakan metode belajar ceramah. Metode ceramah adalah suatu cara penyajian materi pelajaran dengan lisan. Mediana berupa suara dan gaya guru. Untuk itu peserta didik dituntut memiliki ketrampilan mendengarkan dengan baik, metode ini sering digunakan oleh guru disekolah sebagai metode utama.¹⁴ Jadi metode ceramah dapat dikatakan sebagai metode andalan guru didalam kelas dalam penyampaian materi. Metode ceramah juga menjadi metode paling paten yang digunakan oleh seorang guru matematika.

Dengan demikian, untuk memecahkan permasalahan proses pembelajaran tersebut, model pembelajaran sangatlah dibutuhkan oleh guru agar siswanya bisa menerima informasi atau pesan dengan baik, karena melalui model pembelajaran guru dapat membantu siswa mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara

¹³ Setyono Ariesandi, *Mathemagics*, (Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama, 2007), hal. 1

¹⁴ Milan Rianto, *Pendekatan, Strategi Dan Metode Pembelajaran*, (Malang: Departemen Pendidikan Nasional, 2006), hal.53

berfikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.¹⁵

Salah satu model pembelajaran yang tepat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok.¹⁶

Dalam Al-Qur'an juga telah dijelaskan perintah untuk melakukan diskusi atau musyawarah. Selain itu perintah untuk melakukan diskusi atau musyawarah ini juga merupakan salah satu tanda orang beriman. Penjelasan ini terkandung dalam Al-Qur'an surat Asy Syura ayat 38, yang berbunyi:

وَالَّذِينَ اسْتَجَابُوا لِرَبِّهِمْ وَأَقَامُوا الصَّلَاةَ وَأَمْرُهُمْ شُورَى بَيْنَهُمْ وَمِمَّا رَزَقْنَاهُمْ يُنفِقُونَ

Artinya:

“Dan (bagi) orang-orang yang menerima (mematuhi) seruan Tuhannya dan mendirikan shalat, sedang urusan mereka (diputuskan) dengan musyawarat antara mereka; dan mereka menafkahkan sebagian dari rezki yang Kami berikan kepada mereka.” (Q.S. Asy Syuara: 38).¹⁷

¹⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 46

¹⁶ Tukiran Taniredja, et. all., *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hal. 55

¹⁷ Penerjemah Depag Republik Indonesia, *Al Qur'andan Terjemahannya Indonesia*, (PT. Sari Surya Cipta Aksara: Surabaya, 1993), hal. 789

Dari ayat Al-Quran tersebut dijelaskan bahwa orang-orang yang beriman memutuskan segala sesuatu dengan bermusyawarah. Bekerja kelompok juga termasuk di dalam kegiatan musyawarah. Bekerja kelompok juga memberikan kemudahan kepada siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Jadi model pembelajaran kooperatif sangat cocok untuk pembelajaran dan agama.

Akan tetapi, belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan dan tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka. Belajar secara kelompok merupakan salah satu upaya untuk mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam wilayah afektif, pembelajaran kooperatif berpengaruh signifikan terhadap sikap-sikap positif siswa terhadap teman-teman mereka meskipun mereka berasal dari kebudayaan dan latar belakang sosial yang beragam, serta memiliki kebutuhan-kebutuhan khusus. Pembelajaran kooperatif juga membantu siswa bersikap positif terhadap pembelajaran, bersedia untuk terlibat bersama teman-temannya, dan bekerja sama untuk saling meningkatkan pembelajarannya masing-masing.¹⁸

Dari beberapa model kooperatif, salah satunya yaitu kooperatif tipe *Jigsaw*. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.¹⁹ Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat digunakan secara efektif, dimana siswa akan

¹⁸ Miftahul Huda, *Cooperative Learning: Metode, Teknik, Struktur, dan Metode Terapan*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 265

¹⁹ Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Siswa*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hal. 77

mendapatkan keterampilan akademis dari pemahaman, membaca maupun keterampilan kelompok untuk belajar bersama. Jenis materi yang paling mudah digunakan pada model ini adalah bentuk naratif seperti ditemukan dalam literatur, penelitian sosial membaca dan ilmu pengetahuan. Materi pelajaran harus mengembangkan konsep dari pada mengembangkan keterampilan sebagai tujuan umum.²⁰ Sehingga mata pelajaran matematika sangat cocok diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini.

Selain penggunaan model pembelajaran, media pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran khususnya matematika. Media dalam proses belajar mengajar mempunyai peran yang penting karena media sebagai alat perantara dalam kegiatan belajar mengajar. Media bukan hanya sebagai alat bantu mengajar, melainkan juga sebagai sumber belajar bagi peserta didik.²¹ Dengan adanya alat bantu belajar, peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Keseimbangan antara model dan media pembelajaran sangat penting. Dengan keseimbangan metode dan media dalam proses pembelajaran, dan penggunaan metode dan media yang maksimal pastinya mampu mengubah hasil belajar siswa. Semua proses belajar ujung-ujungnya akan mengarah kepada keberhasilan proses belajar dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.²² Jadi hasil belajar juga bisa disebut dampak yang di

²⁰ Ibid, hal. 83

²¹ Rayandra Asyhar, *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*, (Jakarta : Gaung persada (GP) Press, 2011), hal 3

²² Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Celeban Timur UH III, 2012), hal. 6

timbulkan dari proses pembelajaran. Keberhasilan atau kegagalan proses belajar akan terlihat dari hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, untuk mengurangi permasalahan dalam proses pembelajaran, peneliti sangat tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok di MTsN Karangrejo Tulungagung Tahun 2016 ”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan masalah penelitian Adakah pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok di MTsN Karangrejo Tulungagung Tahun 2016?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan penelitian Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Materi Bangun Ruang Kubus dan Balok di MTsN Karangrejo Tulungagung Tahun 2016?

D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dari penelitian adalah “Ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* materi bangun ruang kubus dan balok siswa kelas VIII MTsN Karangrejo Tulungagung.”

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan/manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru dan peneliti sebagai calon guru
 - a. Sebagai referensi untuk melaksanakan pembelajaran yang lebih baik dan menarik.
 - b. Menambah wawasan dan pengetahuan serta meningkatkan kreativitas dalam kaitannya perbaikan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika.
 - c. Bahan evaluasi untuk meningkatkan program kegiatan belajar mengajar dikelas.
 - d. Pedoman dalam penggunaan metode yang sesuai dalam proses pembelajaran
2. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian lanjutan di sekolah yang dijadikan objek penelitian. Selain itu juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan informasi

yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran serta sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian lain dengan topik sejenis.

3. Bagi Siswa MTSN Karangrejo
 - a. Membangkitkan semangat belajar siswa karena pembelajaran lebih variatif dan menarik.
 - b. Memudahkan dalam memahami materi pembelajaran matematika.
 - c. Memberikan motivasi dalam belajar dikelas dan diluar kelas.
4. Bagi lembaga IAIN Tulungagung
 - a. Sebagai sarana untuk mengumpulkan bahan kajian yang dapat digunakan sebagai acuan apabila terdapat permasalahan yang berkaitan dengan penelitian, khususnya tentang pembelajaran matematika.

Penelitian ini akan menambah koleksi laporan penelitian di lembaga yang bersangkutan yaitu IAIN Tulungagung.

F. Penegasan Istilah

1. Definisi secara Konseptual
 - a. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.²³
 - b. Model pembelajaran *cooperative* adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil

²³ Ebta Setiawan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia versi 1.1*, (Pusat Bahasa:2010), hal.54

kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.²⁴

- c. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil.²⁵
- d. Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris = teka-teki atau bongkar pasang, *puzzle* adalah media yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.²⁶ Sedangkan *Foam* itu singkatan dari *Styrofoam*, yang memiliki arti yaitu salah satu jenis plastik golongan 6 yang terbuat dari polisterin dan gas. *Styrofoam* seringkali kita temukan sebagai penyangga pada kemasan barang elektronik seperti Televisi, DVD Player, dan lainnya.²⁷ Untuk styrofoam digunakan peneliti untuk bahan pembuatan *puzzle*. *Puzzle foam* adalah suatu media permainan teka-teki atau bongkar pasang yang terbuat dari *styrofoam*.
- e. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.²⁸

2. Definisi secara Operasional

Pengaruh model pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* terhadap hasil belajar matematika siswa merupakan suatu

²⁴ Etin Solihatin, *Cooperative Learning*, hal. 4

²⁵ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, , hal. 218

²⁶ Hana Kres, *Pengertian, Macam-macam, dan Fungsi Permainan Puzzle*, dalam <http://permainananakmuslim.blogspot.co.id/2013/09/pengertian-macam-macam-dan-fungsi.html>, diakses 21 Maret 2016, pukul 11.20

²⁷ Nailah Azkia, *Styrofoam: Si Putih Berbahaya Yang Makin Dicinta*, dalam <http://smamda.sch.id/detail-artikel-135.html>, di akses pada tanggal 28 Maret 2016, pukul 01.56

²⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Celeban Timur UH III, 2012), hal. 5

penelitian yang akan menguji ada tidaknya pengaruh atau akibat yang berdampak pada hasil belajar siswa setelah diberikan suatu perlakuan yaitu dengan model pembelajaran *Cooperative* tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* yang diterapkan pada proses pembelajaran materi bangun ruang kubus dan balok kelas VIII MTs atau yang sederajat.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan sistematika skripsi ini terdiri dari tiga bagian antara lain:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini meliputi: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Isi

Pada bagian ini terdiri dari enam bab yaitu;

a. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini terdiri dari: latar belakang; rumusan masalah; tujuan penelitian; hipotesis penelitian; kegunaan penelitian; penegasan istilah; dan sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Landasan Teori

Pada bagian ini akan disajikan tentang kajian teori yang mencakup: hakekat pembelajaran matematika; belajar dan pembelajaran; hasil belajar; model pembelajaran *cooperative*; model pembelajaran *cooperative* tipe *Jigsaw*;

Puzzle Foam; materi kubus dan balok; penelitian terdahulu; dan kerangka berfikir penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini akan disajikan tentang metodologi penelitian yang meliputi : rancangan penelitian (berisi pendekatan dan jenis penelitian); variabel penelitian; populasi, sampling dan sampel penelitian; kisi-kisi instrumen; instrumen penelitian; data dan sumber data; teknik pengumpulan data; dan analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bagian ini berisi tentang hasil penelitian (yang berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis).

e. Bab V Pembahasan

Pada bagian ini berisi tentang pembahasan mengenai rumusan masalah penelitian

f. Bab VI Penutup

Pada bagian ini merupakan bagian yang membahas tentang kesimpulan dan saran-saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian, surat izin penelitian, daftar riwayat hidup, dan lain-lainnya yang berhubungan dan mendukung pembuatan skripsi.