

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar

Setelah analisis data penelitian selesai, langkah selanjutnya adalah mendeskripsikan hasil penelitian tersebut dalam bentuk tabel atau sering disebut dengan tabel rekapitulasi. Pada tabel rekapitulasi akan disajikan rekapitan dari hasil penelitian yang menggambarkan ada atau tidaknya perbedaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* dan pembelajaran menggunakan metode konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa. Pada tabel ini di dalamnya memuat nilai dari t_{hitung} yang selanjutnya dapat dibandingkan dengan nilai t_{tabel} . Berdasarkan hasil perbandingan tersebut, lalu diambil suatu kesimpulan untuk menolak ataupun menerima suatu hipotesis. Hasil rekapitan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Rekapitulasi Hasil Penelitian

Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
Ada perbedaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> berbantuan <i>Puzzle Foam</i> dan metode Konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa materi bangun ruang kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo Tulungagung	$t_{hitung} = 2,346743$ dan 2,380	$t_{tabel} = 1,989$ dengan taraf signifikan 0,05	Ha diterima	Ada perbedaan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe <i>Jigsaw</i> berbantuan <i>Puzzle Foam</i> dan metode Konvensional terhadap hasil belajar matematika siswa materi bangun ruang kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo Tulungagung

Setelah data dianalisis dan direkap, langkah selanjutnya adalah mengkaji pembahasan dari rekap hasil analisis data tersebut. Dalam pembahasan ini akan membahas tentang ada tidaknya pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* terhadap hasil belajar matematika siswa materi bangun ruang kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo Tulungagung.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t terhadap hasil tes yang telah diberikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,346743$ dan 2,380, sedangkan nilai $t_{tabel} = 1,989$ dengan taraf signifikan 5%. Berdasarkan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} dapat dilihat bahwa $t_{hitung} = 2,346743$ dan $2,380 > t_{tabel} = 1,989$ artinya H_0 diterima atau adanya perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* dan pembelajaran menggunakan metode konvensional

terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo Tulungagung.

Setelah diperoleh hasil yang menyatakan adanya perbedaan antara pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* dan pembelajaran menggunakan metode konvensional terhadap hasil belajar, langkah selanjutnya adalah membandingkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan didapatkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 80,23256 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 73,13593. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eksperimen = 80,23256 > rata-rata kelas kontrol = 73,13593.

Berdasarkan perhitungan uji t dan perbandingan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun ruang kubus dan balok kelas VIII MTsN Karangrejo Tulungagung tahun ajaran 2016. Hal ini berarti bahwa pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *Puzzle Foam* lebih baik daripada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Dimana model kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Seperti yang diungkapkan Lie, bahwa pembelajaran dengan model kooperatif tipe *jigsaw* ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang.¹ Selain itu *jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan

1 Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, hal. 217

juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompok yang lain.² Sedangkan metode konvensional disini menekankan pada penggunaan metode ceramah, pemberian contoh kemudian dilanjutkan dengan pemberian soal kepada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan , menunjukkan adanya pengaruh model kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap hasil belajar. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Johnson and Johnson yang mana telah melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang hasilnya menunjukkan bahwa:

- a. Meningkatkan hasil belajar.
- b. Meningkatkan daya ingat.
- c. Dapat digunakan untuk mencapai tarap penalaran tingkat tinggi.
- d. Mendorong tumbuhnya interaksi intrinsik (kesadaran individu).
- e. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen.
- f. Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah.
- g. Meningkatkan sikap positif terhadap guru.
- h. Meningkatkan harga diri anak.
- i. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif.
- j. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong royong.³

Berdasarkan analisis terhadap data penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini dikarenakan model kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan suatu model pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Siswa dituntut untuk selalu aktif dalam pembelajaran. siswa juga dituntut untuk bisa memberikan atau mengajarkan materi yang dipelajari pada masing-masing kelompok (kelompok asal) kepada kelompok yang lain (kelompok ahli).

² Sidik Ngurawan, Agus Purwowododo, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivistik*, (Tulungagung: Stain Tulungagung Press, 2010), hal.68-69

³ Rusman, *Model-Model Pembelajaran*, hal. 219

Keberhasilan kelompok sangat bergantung kepada masing-masing anggota kelompok dan kerjasama tim. Sehingga setiap siswa harus aktif dan kreatif dalam mempelajari materi.

Hasil ini didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Slavin menyatakan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran di mana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Selanjutnya dikatakan pula, keberhasilan dari kelompok tergantung pada kemampuan dan aktivitas anggota kelompok, baik secara individual maupun secara kelompok.⁴

Dengan model kooperatif tipe *Jigsaw* peserta didik menjadi lebih aktif daripada menggunakan metode konvensional. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran konvensional pembelajaran berpusat pada guru, sedangkan dalam pembelajaran dengan model kooperatif tipe *jigsaw* pembelajaran berpusat kepada peserta didik dimana peserta didik harus aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan peserta didik mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna. Sehingga hasil belajar yang didapatkan terbukti lebih baik daripada pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional.

B. Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan *Puzzle Foam* Terhadap Hasil Belajar

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

Dalam penelitian ini, peneliti tidak hanya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tetapi juga berbantuan media pembelajaran *puzzle foam*. *Puzzle foam* digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang dirasa peneliti media ini sesuai dengan materi yang akan digunakan yaitu bangun ruang kubus dan balok. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan media *puzzle foam* ini sangat cocok dilakukan. Siswa bukan hanya belajar tetapi siswa juga bisa belajar sambil bermain. Terlihat pada kegiatan belajar menggunakan media *puzzle foam* secara berkelompok siswa lebih menikmati proses belajar. *Puzzle foam* juga membantu siswa untuk mengetahui secara detail tentang bagian-bagian dari bangun ruang kubus dan balok. Seperti yang dikemukakan oleh Midun mengenai manfaat penggunaan media pembelajaran, dijelaskan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti buku, foto-foto dan nara sumber.
- b. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan langsung kepada peserta didik, sehingga peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung keterkaitan antara teori dan praktik atau memahami aplikasi ilmunya di lapangan.
- c. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat.⁵

⁵ H. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada, 2011), hal 40-41

Dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle foam* diharapkan dapat membantu penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada umumnya sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih logika, memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada konsep hubungan. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih berfikir matematis (menggunakan otak kiri), bisa belajar sambil bermain menjadikan suasana belajar menjadi menyenangkan.⁶

⁶ 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