

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Matematika

1. Definisi Matematika

Matematika adalah salah satu ilmu yang pasti dan sangat penting untuk hidup kita. Banyak kejadian di sekitar yang berhubungan dengan matematika. Contohnya saja mencari nomor rumah, menelpon dsb. Karena yang diajarkan kepada seseorang anak haruslah benar dan kuat. Hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian harus dikuasai dengan sempurna. Setiap orang, siapa pun dia, pasti bersentuhan dengan salah satu kejadian matematika diatas dalam kesehariannya.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sesuatu khas tersendiri bila dibandingkan dengan ilmu yang lain. Matematika berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif.¹⁴ Banyak muncul definisi atau pengertian tentang matematika yang beraneka ragam. Atau dengan kata lain tidak terdapat satu definisi tentang matematika yang tunggal dan disepakati oleh semua tokoh atau pakar matematika.

¹⁴ Herman, Hudoyo, Strategi Mengajar Belajar Matematika, (Malang : IKIP Malang, 1990), hal. 4

2. Karakteristik Matematika

Seperti dikatakan sebelumnya, bahwa untuk mengetahui pengertian matematika kita harus mempelajari, mengkaji dan mengerjakan sendiri ilmu tersebut. Akan tetapi dari definisi-definisi tersebut diatas terdapat karakteristik matematika yang secara umum disepakati bersama. Dibawah ini karakteristik matematika adalah :

a) Memiliki objek kajian abstrak

Matematika mempunyai objek dasar yang bersifat abstrak atau objek mental. Objek- objek tersebut merupakan objek pikiran. Objek dasar itu meliputi fakta, konsep, operasi atau relasi, dan prinsip. Dari objek dasar tersebut dapat disusun suatu pola dan struktur matematika.

b) Bertumpu pada kesepakatan

Dalam matematika, kesepakatan yang amat penting. Kesepakatan yang amat mendasar adalah aksioma dan primitif. Aksioma diperlukan untuk menghindarkan berputar-putar dalam pembuktian sedangkan konsep primitif diperlukan untuk menghindarkan berputar-putar pada pendefinisian.

c) Berpola pikir deduktif

Dalam matematika sehingga “ilmu “hanya diterima pola piker deduktif. Pola pikir deduktif secara sederhana dapat dikatakan pemikiran yang berpangkal dari hal yang bersifat umum diterapkan atau diarahkan kepada hal yang bersifat khusus.

d) Memiliki simbol yang kosong dari arti

Di dalam matematika, banyak sekali simbol baik yang hanya berupa latin, huruf yunani, maupun simbol-simbol khusus lainnya. Simbol-simbol tersebut membentuk kalimat dalam matematika yang biasa disebut model matematika. Model matematika dapat berupa persamaan, pertidaksamaan, bangun geometri tertentu dan sebagainya. Model atau simbol matematika sesungguhnya kosong dari arti. Ia akan bermakna sesuatu apabila kita mengaitkan dengan konteks tertentu.

e) Memperhatikan semesta pembicaraan

Dalam menggunakan matematika diperlukan kejelasan dalam lingkup apa model itu dipakai. Bila lingkup pembicaraannya bilangan maka simbol-simbol itu diartikan transformasi. Lingkup pembicaraan inilah yang disebut dengan semesta pembicaraan.

f) Konsisten dalam sistemnya

Dalam matematika terdapat banyak sistem yang berkaitan satu sama lain, tetapi ada pula sistem yang dapat dipandang terlepas satu sama lain. Kontradiksi antara sistem tersebut tetap bernilai benar pada sistem dan strukturnya sendiri.¹⁵

¹⁵ R.soedjaji, kiat pendidikan matematika di Indonesia:konstataasi keadaan masa kini menuju masa depan ,(Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2000) hal 11

3. Matematika Sekolah

Secara detail dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI nomor 22 tahun 2006, dijelaskan bahwa tujuan pelajaran matematika disekolah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan.¹⁶

Atas dasar itu, pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak Sekolah Dasar (SD), untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan

¹⁶ Moch. Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligence*, (Jogjakarta: AR RUZZ MEDIA GROUP, 2007), hal 53

memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Seseorang akan lebih mudah mempelajari sesuatu bila belajar didasari kepada yang telah diketahui dan atas kemauan diri sendiri. Untuk itu mempelajari suatu materi matematika yang baru, pengalaman belajar yang lalu dari seseorang itu akan mempengaruhi terjadinya proses belajar materi matematika tersebut. Ketekunan untuk belajar matematika juga diperlukan bagi peserta didik dan matematika bukanlah materi untuk dihafalkan, akan tetapi matematika perlu untuk dipahami.

4. Ruang Lingkup Matematika

Mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SMP/MTS meliputi aspek–aspek sebagai berikut:

- a) Bilangan
- b) Bangun datar
- c) Operasi aljabar
- d) Persamaan linier satu variable

B. Hasil Belajar

1) Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan tingkah dan pengalaman yang baru untuk memperoleh sesuatu yang belum dicapai. Menurut A. De Blocke: Belajar adalah suatu aktifitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-

perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas.¹⁷ kesimpulannya bahwa belajar merupakan suatu proses mendapatkan pengetahuan atau pengalaman yang mampu mengubah tingkah laku seseorang sehingga tingkah laku orang itu tetap tidak akan berubah lagi dengan modifikasi yang sama.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Barlow berpendapat bahwa belajar adalah sesuatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif.¹⁸ Jadi hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Taksonomi berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani yaitu tassein yang berarti mengklasifikasi dan nomos yang berarti aturan.¹⁹ Jadi Taksonomi berarti klasifikasi atas prinsip dasar atau aturan. Istilah ini kemudian digunakan oleh Benjamin Samuel Bloom, seorang psikolog

¹⁷ W. S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta : Gramedia, 1989), hal. 36.

¹⁸ Syah M., *psikologi belajar*, (Jakarta : Raja Persada, 2006), hal 64

¹⁹ <http://audiesruby.blogspot.com/2013/12/taksonomi-bloom-dan-konsep-permasalahan.html/2015/12/> di akses tgl 27 Desember 2016

bidang pendidikan yang melakukan penelitian dan pengembangan mengenai kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran. Taksonomi Bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasikan skills mulai dari tingkat yang rendah hingga yang tinggi. Tentunya untuk mencapai tujuan yang lebih tinggi, level yang rendah harus dipenuhi lebih dulu. Dalam kerangka konsep ini, tujuan pendidikan ini oleh Bloom dibagi menjadi tiga domain/ranah kemampuan intelektual (intellectual behaviors) yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.²⁰

a) **Ranah Kognitif**

Kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, menegtahui dan memecahkan masalah. Tujuan kognitif atau Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang tertinggi yang meliputi 6 tingkatan antara lain:

1) Pengetahuan (Knowledge) – C1

Pada level atau tingkatan terendah ini dimaksudkan sebagai kemampuan mengingat kembali materi yang telah dipelajari, misalnya pengetahuan tentang istilah

²⁰<http://audiesruby.blogspot.com/2013/12/taksonomi-bloom-dan-konsep-permasalahan.html/2015/12/> di akses tgl 27 Desember 2016

2) Pemahaman (Comprehension) – C2

Pada level atau tingkatan kedua ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan memahami materi tertentu, dapat dalam bentuk translasi (mengubah dari satu bentuk ke bentuk lain)

3) Penerapan (Application) – C3

Pada level atau tingkatan ketiga ini, aplikasi dimaksudkan sebagai kemampuan untuk menerapkan informasi dalam situasi nyata atau kemampuan menggunakan konsep dalam praktek atau situasi yang baru. Contoh: Menggunakan pedoman/ aturan dalam menghitung gaji pegawai.

4) Analisa (Analysis) – C4

Analisis adalah kategori atau tingkatan ke-4 dalam taksonomi Bloom tentang ranah (domain) kognitif. Analisis merupakan kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya. Kemampuan menganalisis dapat berupa analisis elemen (mengidentifikasi bagian-bagian materi).

5) Sintesis (Synthesis) – C5

Level kelima adalah sintesis yang dimaknai sebagai kemampuan untuk memproduksi. Tingkatan kognitif kelima ini dapat berupa memproduksi komunikasi yang unik.

6) Evaluasi (Evaluation) – C6

Level ke-6 dari taksonomi Bloom pada ranah kognitif adalah evaluasi. Kemampuan melakukan evaluasi diartikan

sebagai kemampuan menilai manfaat suatu benda/hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas.²¹

2) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam dunia pendidikan, seorang guru harus dapat mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena sangat penting untuk membantu siswanya dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Menurut Muhibbin Syah, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu:

a. Faktor internal meliputi dua aspek yaitu:

1. Aspek fisiologis
2. Aspek psikologis

b. Faktor eksternal meliputi:

1. Faktor lingkungan sosial
2. Faktor lingkungan non social.²²

faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tersebut benar-benar perlu mendapatkan perhatian yang lebih. Semua itu dilakukan agar nantinya siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud.

²¹ <http://audiesruby.blogspot.com/2013/12/taksonomi-bloom-dan-konsep-permasalahan.html/2015/12/> di akses tgl 27 Desember 2016

²² Syah M., psikologi belajar, (Jakarta : Raja Persada, 2006), hal 101

C. Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)

Kooperatif learning adalah suatu model pembelajaran dimana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Cooperative learning atau pembelajaran kooperatif berasal dari kata cooperative yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau tim. Seperti menurut Slavin yang mengemukakan bahwa, "*In cooperative learning method, student work together in four member teams to master material initially presented by the teacher.*"²³ Berdasarkan definisi di atas dapat dikatakan bahwa belajar kooperatif mendasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerjasama dalam belajar kelompok dan sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya, sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik.

Untuk itu pembelajaran kooperatif sangat tepat pada pembelajaran matematika karena siswa dapat berfikir secara analitis, kritis dan kreatif. Pada dasarnya kooperatif adalah sebagai sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara kelompok kerja sama yang teratur dalam diskusi, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri. Cooperative Learning juga dapat diartikan sebagai suatu struktur tugas bersama dalam suasana kebersamaan di antara sesama anggota kelompok.

Roger dan David Johnson untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsure dalam pembelajaran kooperatif harus diterapkan unsure tersebut adalah:

²³ Isjoni, *Cooperative Learning Efektifitas pembelajaran kelompok*. (Bandung:Alfabeta,2010), hal.15

a. Saling ketergantungan positif

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggung jawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan kepada kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individu mempelajari bahan yang ditugaskan

b. Tanggung jawab perorangan

Pertanggungjawaban ini muncul jika dilakukan pengukuran terhadap keberhasilan kelompok.

c. Interaksi promotif

Cirri-ciri interaksi promotif adalah:

- 1) Saling membantu secara efektif dan efisien.
- 2) Saling memberi informasi dan sarana yang diperlukan
- 3) Memproses informasi bersama secara lebih efektif dan efisien.
- 4) Saling mengingatkan
- 5) Saling membantu dalam merumuskan dan mengembangkan argumentasi serta meningkatkan kemampuan wawasan terhadap masalah yang dihadapi.
- 6) Saling percaya.
- 7) Saling memotivasi untuk memperoleh keberhasilan bersama.

d. Komunikasi antar anggota

Untuk mengkoordinasikan kegiatan peserta didik dalam pencapaian tujuan.

e. Pemrosesan kelompok

Melalui pemrosesan kelompok dapat diidentifikasi dari urutan atau tahapan kegiatan kelompok dan kegiatan dari anggota kelompok.

2) Sintak Model Pembelajaran Kooperatif

Tabel 2.1

Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Terdiri Dari 6 Fase.²⁴

| FASE-FASE | PERILAKU GURU |
|--|--|
| Fase 1: Presents Goals and set Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik | Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar |
| Fase 2: present information Menyajikan informasi | Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal |
| Fase 3: Organize students into learning teams Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar. | Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien |
| Fase 4: Assist team work and study Membantu kerja tim dan belajar | Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya |
| Fase 5: Test on the materials Mengevaluasi | Menguji pengetahuan peserta didik mengenal berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya. |
| Fase 6: Provide recognition Memberikan pengakuan atau penghargaan | Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok |

3) Unsur-Unsur dan Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang mengutamakan kerja sama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk menuntaskan materi belajarnya, siswa bekerja

²⁴ Ibid, hal 65

dalam kelompok secara kooperatif. Kelompok dibentuk dari siswa-siswi yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada individu.

Unsur-unsur dasar yang perlu ditanamkan pada diri siswa agar pembelajaran kooperatif lebih efektif adalah sebagai berikut:

- a. Para siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka tenggelam atau berenang bersama.
- b. Para siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri, dalam mempelajari materi yang dihadapi.
- c. Para siswa harus berpandangan bahwa mereka semuanya memiliki tujuan yang sama.
- d. Para siswa harus membagi tugas dan berbagi tanggung jawab sama besarnya diantara anggota kelompok.
- e. Para siswa akan diberikan suatu evaluasi atau penghargaan yang akan ikut berpengaruh terhadap evaluasi seluruh anggota kelompok.
- f. Para siswa berbagi kepemimpinan sementara mereka memperoleh keterampilan bekerja sama selama belajar.
- g. Para siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.²⁵

²⁵ Wahyu Widyaningsih, Cooperative Learning sebagai Model Pembelajaran Alternatif untuk meningkatkan Motivasi Siswa pada mata Pelajaran Matematika, http://tpcommunity05.blogspot.com/2008/03/kel-3-cooperative-learning-sebagai_05.html diakses tgl 30 November 2016

4) Prinsip dan Tujuan Pembelajaran Kooperatif

a. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Prinsip pembelajaran kooperatif sangat penting. Dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif setidaknya terdapat 5 prinsip yang dianut, yaitu:

1. Belajar Siswa Aktif, proses pembelajaran kooperatif berpusat pada siswa, aktivitas belajar lebih dominan dilakukan siswa, pengetahuan yang dibangun dan ditemukan adalah dengan belajar bersama-sama dengan anggota kelompok sampai masing-masing siswa memahami materi pembelajaran dan mengakhiri dengan membuat laporan kelompok dan individual.
2. Belajar Kerja Sama, sesuai dengan namanya pembelajaran kooperatif, proses pembelajaran dilalui dengan bekerja sama dalam kelompok untuk membangun pengetahuan yang tengah dipelajari. Prinsip inilah yang melandasi keberhasilan penerapan model pembelajaran kooperatif.
3. Pembelajaran Parsipatorik, melalui model pembelajaran kooperatif ini siswa belajar dengan melakukan sesuatu (*learning by doing*) secara bersama-sama untuk menemukan dan membangun pengetahuan yang menjadi tujuan pembelajaran.
4. Reactive Teaching, untuk menerapkan pembelajaran ini, guru perlu menciptakan strategi yang tepat agar seluruh siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi. Motivasi dapat

dibangkitkan jika guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik serta dapat menyenangkan siswanya akan manfaat pelajaran ini untuk masa depan mereka.

5. Pembelajaran yang Menyenangkan, salah satu ciri dari pembelajaran sekarang adalah pembelajaran yang menyenangkan, begitu juga untuk model pembelajaran kooperatif menganut prinsip pembelajaran yang menyenangkan, tidak ada lagi suasana yang menakutkan bagi siswa atau suasana belajar yang tertekan.²⁶

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Pada dasarnya, model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang penting. Tujuan yang paling penting adalah untuk memberikan para siswa pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia memberikan kontribusi. Pembelajaran kooperatif harus ada pada tempatnya jika menginginkan pengaruh dan pencapaian maksimal.²⁷

5) Beberapa Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam kelas kooperatif para siswa diharapkan saling membantu, saling mendiskusikan dan mengasah kemampuan yang mereka miliki.

²⁶ Nur Asma, *Model Pembelajaran Kooperatif*. (Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan, 2006), hal.14

²⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice (Kooperatif Learning Teori, Riset dan Praktek)*, (Bandung: Nusa Media, 2008), Hal 33

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu diantaranya: STAD, JIGSAW, GRUP INVESTIGATION, ROTATING TRIO EXCHANGE, dan GROUP RESUME. Dari beberapa model pembelajaran tersebut model yang banyak dikembangkan adalah model STAD dan Jigsaw.²⁸ Sehingga peneliti menggunakan model pembelajaran Jigsaw.

D. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

1. Pengertian Jigsaw

Pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil siswa yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, setiap anggota pada kelompok awal mendapat bagian materi sendiri-sendiri yang harus di diskusikan bersama tim ahli dan harus dijelaskan kepada setiap anggota kelompok awalnya. Berkaitan dengan hal tersebut dan mengingat sangat pentingnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika, penulis tergerak untuk melakukan penelitian tentang peningkatan hasil belajar matematika melalui strategi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

²⁸Isjoni, Isjoni, *Cooperative Learning Efektifitas pembelajaran kelompok*, (Bandung:Alfabeta,2010), hal.50-51

Metode pengajaran tentang jigsaw dikembangkan oleh Elliot Aronson. Dalam model ini siswa bekerja dalam tim yang bersifat heterogen baik dari segi kemampuannya ataupun karakteristik lainnya. Siswa diberi bab-bab atau unit-unit lain untuk dibaca dan diberi "*Expert Sheet*" (lembar ahli) yang berisi topik-topik yang berbeda bagi masing-masing anggota tim untuk dijadikan fokus ketika membaca. Setelah semua selesai membaca, siswa dari tim yang berbeda yang mempunyai fokus topik yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan topik mereka. Para ahli tersebut kemudian kembali pada tim mereka dan secara bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka.²⁹

Menurut Slavin ada tiga konsep penting pada pembelajaran kooperatif, yaitu:

- a. Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok berhasil melampaui kriteria tertentu yang telah ditetapkan.
- b. Tanggung jawab individual maksudnya, bahwa kesuksesan kelompok tergantung pada pembelajaran individual dari semua anggota kelompok. Tanggung jawab ini terfokus pada kegiatan anggota kelompok dalam membantu satu sama lain untuk belajar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok telah siap menghadapi evaluasi atau mengerjakan kuis tanpa bantuan yang lain.
- c. Kesempatan sukses yang sama maksudnya, bahwa semua siswa memberi kontribusi kepada kelompoknya dengan cara meningkatkan belajar mereka dari yang sebelumnya. Hal ini memastikan bahwa siswa dengan prestasi tinggi, sedang dan rendah sama-sama

²⁹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Theory, Research, and Practice (Kooperatif Learning Teori, Riset dan Praktek)*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 237

tertantang untuk melakukan yang terbaik dan bahwa kontribusi dari semua anggota kelompok ada nilainya.³⁰

2. Kegiatan Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw

Kegiatan pembelajaran pada kooperatif tipe jigsaw ini meliputi:

a. Materi

Untuk mempersiapkan materi pelajaran dengan model jigsaw ini tidak sulit, langkah-langkahnya sebagai berikut:³¹

- 1) Pilih salah satu atau lebih dari topik-topik pembelajaran, cerita, atau unit-unit lain, yang masing-masing mencakup materi untuk dua atau tiga kali pertemuan.
- 2) Buatlah lembar ahli untuk masing-masing unit.

b. Penempatan siswa dalam kelompok

Kelompokkan siswa pada kelompok-kelompok yang heterogen yang terdiri dari 5-6 orang. Heterogen dalam hal kemampuan atau karakteristik maupun yang lainnya.

c. Penempatan siswa dalam kelompok pakar

Penempatan siswa dalam kelompok pakar dapat dilakukan dengan mendistribusikan peran-peran secara acak dalam masing-masing tim. Pastikan bahwa dalam masing-masing kelompok terdapat anak-anak yang prestasinya tinggi, sedang, rendah.

³⁰ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hal. 10

³¹ *Ibid.*, hal.72-74

d. Penentuan skor dasar awal

Pada penentuan skor dasar awal dapat digunakan tes kemampuan prasyarat atau bisa juga menggunakan nilai akhir pada semester sebelumnya.

3. Langkah-Langkah Jigsaw

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, peserta didik saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.³²

Anggota yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (kelompok ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian peserta didik-peserta didik itu kembali pada tim/kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli.

Langkah-langkah dalam jigsaw dalam pembelajaran ini pendapat dari slavin adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi atas beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari 5-6 anak.

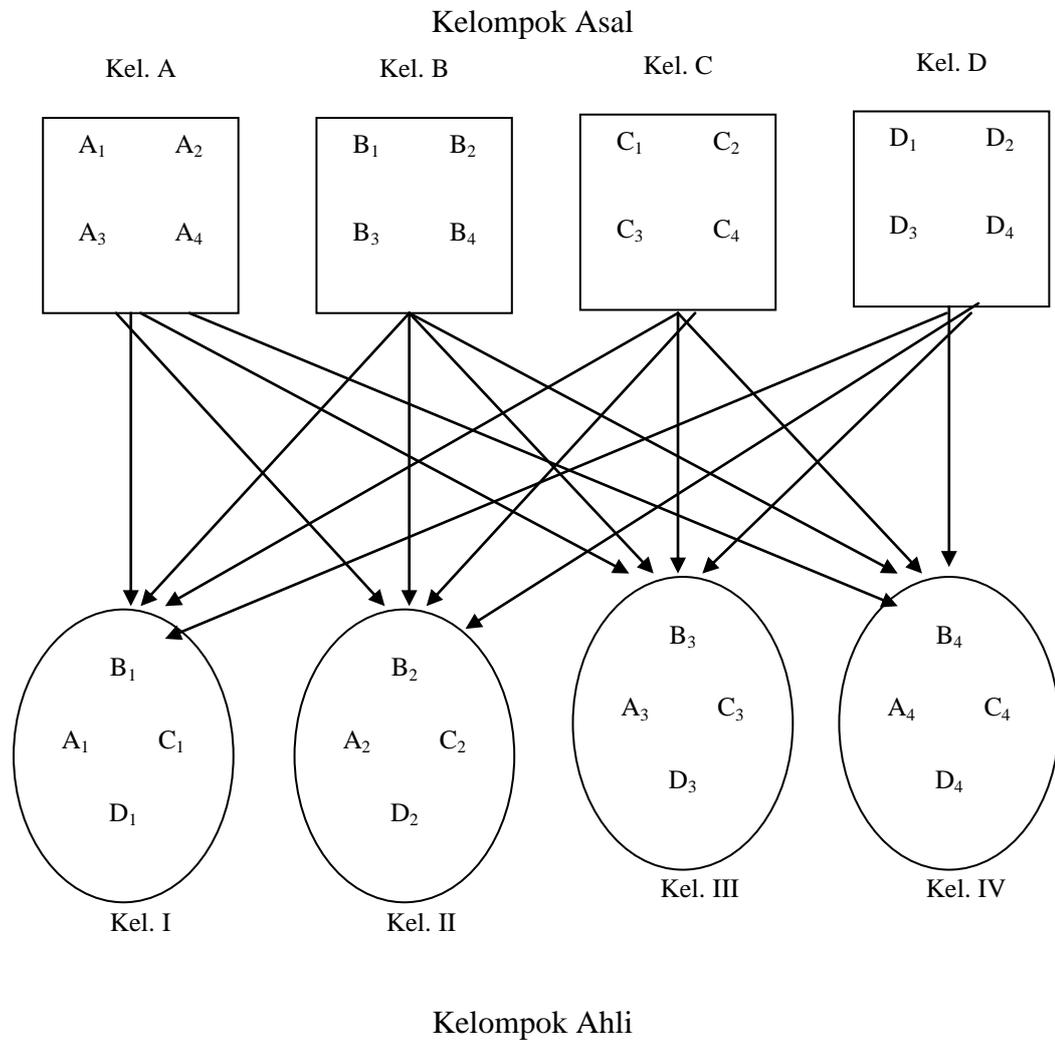
³²Yasin Setiawan, *Mencari Metode Pengajaran yang Lebih Baik*, lihat dalam http://www.wikipedia_belajarmengajar.modern/blog.beberapametodepengajarandalamkelas/. diakses pada 28 januari 2017

- b. Materi pelajaran diberikan kepada siswa dalam bentuk teks yang telah dibagi dalam beberapa sub bab.
- c. Setiap kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya. Misalnya: Jika materi yang disampaikan mengenai persamaan linear satu variabel, maka seorang siswa dalam satu kelompok membahas tentang kalimat pernyataan benar atau salah, siswa yang lain mempelajari tentang sifat-sifat persamaan linear satu variabel, siswa yang lain cara mempelajari penyelesaian persamaan linear satu variabel.
- d. Anggota dari kelompok lain yang mendapat sub bab sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikannya.
- e. Setiap anggota dari kelompok ahli kembali ke kelompoknya (kelompok asal) dan bertugas mengajarkan kepada teman-temannya.
- f. Pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.³³

Demikian paparan langkah-langkah yang di gunakan Slavin, pada penelitian ini mengacu pada langkah-langkah tersebut yaitu 6 langkah dalam proses pembelajaran.

³³ Annisatul Mufarokah, *strategi dan model-model pembelajaran*, (Tulungagung: STAIN Press, 2013), hal. 121

Gambar 2.1 Ilustrasi Tim Jigsaw



Keterangan:

- Indek 1 menunjukkan siswa berkemampuan tinggi
- Indek 2 menunjukkan siswa berkemampuan sedang atas
- Indek 3 menunjukkan siswa berkemampuan sedang bawah
- Indek 4 menunjukkan siswa berkemampuan rendah

Pembelajaran Jigsaw dalam hal ini siswa menjadi termotivasi untuk mengkaji materi tersebut dengan baik dan bekerja keras dalam kelompok pakar sehingga mereka dapat membantu tim mereka bekerja dengan baik. Kunci bagi keberhasilan model jigsaw adalah saling tergantung satu sama lain. Jadi, setiap siswa tergantung pada teman-teman dalam tim untuk memberikan informasi yang diperlukan untuk mendapatkan penilaian yang baik atas pekerjaan mereka.

Pembelajaran kooperatif model jigsaw dalam belajar matematika mempunyai kelebihan yang positif bila dibandingkan dengan model-model pembelajaran kooperatif yang lain. Davidson memberikan sejumlah implikasi positif dalam belajar matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif model jigsaw, yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelompok kecil memberikan dukungan sosial untuk belajar matematika.
- 2) Kelompok kecil menawarkan kesempatan untuk sukses bagi semua siswa dalam matematika. Interaksi dalam kelompok dirancang untuk semua anggota mempelajari konsep dan strategi pemecahan masalah.
- 3) Masalah matematika idealnya cocok untuk diskusi kelompok, sebab memiliki solusi dapat didemonstrasikan secara objectif.
- 4) Siswa dalam kelompok dapat membantu siswa lain untuk menguasai masalah dasar dan prosedur perhitungan yang perlu dalam konteks

permainan, teka-teki atau pembahasan masalah-masalah yang bermanfaat.

- 5) Ruang lingkup matematika dipenuhi oleh ide-ide menarik dan menantang yang bermanfaat bila didiskusikan.³⁴

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Jigsaw

Pembelajaran model Jigsaw memiliki beberapa kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan model pembelajaran Jigsaw antara lain :

- a) Mendorong siswa untuk lebih aktif di kelas, kreatif dalam berfikir serta bertanggungjawab terhadap proses belajar yang dilakukannya.
- b) Mendorong siswa untuk berfikir kritis dan dinamis.
- c) Memberi kesempatan setiap siswa untuk menerapkan dan mengembangkan ide yang dimiliki untuk menjelaskan materi yang dipelajari kepada siswa lain dalam kelompok belajar yang telah dibentuk oleh guru.
- d) Diskusi tidak didominasi oleh siswa tertentu saja, tetapi semua siswa dituntut untuk menjadi aktif dalam diskusi tersebut.

Kekurangan model pembelajaran Jigsaw :

- a) Bagi guru metode ini memerlukan kemampuan lebih karena setiap kelompok membutuhkan penanganan yang berbeda.
- b) Keadaan kondisi kelas yang ramai, sehingga membuat siswa bingung dan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan pembelajaran baru;

³⁴ <http://khamimthohari> 2009.wordpress.com/2009/03/17/pembelajaran-kooperatif-dalam-mematika/.diakses15mei2009

- c) Jika guru tidak meningkatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing maka dikhawatirkan kelompok akan macet
- d) Siswa lemah dimungkinkan menggantungkan pada siswa yang pandai
- e) Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misal jika ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi
- f) Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila ada penataan ruang belum terkondisi dengan baik, sehingga perlu waktu merubah posisi yang dapat juga menimbulkan gaduh serta butuh waktu dan persiapan yang matang sebelum model pembelajaran ini bisa berjalan dengan baik.³⁵

E. Materi Persamaan Linear Satu Variabel

1) Kalimat Matematika

Kalimat Matematika ada 2 yaitu :

a. Kalimat Pernyataan

Kalimat pernyataan adalah kalimat yang bernilai salah atau benar. Kalimat pernyataan sering hanya disebut pernyataan.

Contoh :

1. Pemain basket dalam satu tim adalah 5 orang.
2. 2 bukan bilangan prima

³⁵Pembelajaran Model Jigsaw , [http:// Media Belajar.htm/2016/04/jurnal-model-pembelajaran-kooperatif-learning.html](http://Media_Belajar.htm/2016/04/jurnal-model-pembelajaran-kooperatif-learning.html) diakses tgl 29 Desember 2016

3. Bilangan negatif ditambah bilangan negatif adalah bilangan positif

b. Kalimat Terbuka

Kalimat terbuka adalah kalimat yang memuat variabel dan belum diketahui nilai kebenarannya.

Contoh :

1. y adalah faktor prima dari 12.
2. x adalah bilangan bulat positif.
3. a adalah bilangan ganjil kurang dari lima.

c. Persamaan Linear Satu Variabel

1. Pengertian Persamaan Linear Satu Variabel.

Perhatikan kalimat terbuka $x + 4 = 7$

Kalimat-kalimat terbuka di atas menggunakan tanda hubung" = " (sama dengan). Kalimat-kalimat seperti ini disebut persamaan.

Sedangkan yang dimaksud dengan persamaan linear satu variabel adalah kalimat terbuka yang dihubungkan oleh tanda sama dengan (=) dan hanya mempunyai satu variabel berpangkat satu.

Bentuk umum persamaan linear satu variabel adalah $ax + b = 0$ dengan $a \neq 0$.

2. Sifat-Sifat Persamaan Linear Satu Variabel

Misalkan $A = B$ adalah persamaan linear dengan variabel x dan c adalah konstanta bukan nol. Persamaan $A = B$ ekuivalen dengan persamaan-persamaan berikut:

- a. $A + C = B + C$
- b. $A - C = B - C$
- c. $A \times C = B \times C$
- d. $A : C = B : C, C \neq 0$

3. Penyelesaian Persamaan Linear Satu Variabel

a. Persamaan yang ekuivalen

Contoh :

$$1. \quad 3x - 5 = 7$$

$$2. \quad 2x + 3 = 11$$

$$3. \quad x - 1 = 3$$

Ketiga persamaan diatas mempunyai himpunan penyelesaian yang sama, yaitu $\{4\}$. Mari kita periksa !

| | | |
|------------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|
| $3x - 5 = 7$ | $2x + 3 = 11$ | $x - 1 = 3$ |
| $\Leftrightarrow 3x = 7 + 5$ | $\Leftrightarrow 2x = 11 - 3$ | $\Leftrightarrow x = 3 + 1$ |
| $\Leftrightarrow 3x = 12$ | $\Leftrightarrow 2x = 8$ | $\Leftrightarrow x = 4$ |
| $\Leftrightarrow x = \frac{12}{3}$ | $\Leftrightarrow x = \frac{8}{2}$ | |
| $\Leftrightarrow x = 4$ | $\Leftrightarrow x = 4$ | |

Jadi persamaan yang ekuivalen adalah persamaan-persamaan yang mempunyai himpunan penyelesaian yang sama, dinotasikan dengan " \Leftrightarrow ".

Sehingga persamaan-persamaan diatas dapat dinyatakan sebagai berikut

$$3x - 5 = 7 \Leftrightarrow 2x + 3 = 11 \Leftrightarrow x - 1 = 3$$

b. Kedua ruas persamaan ditambah atau dikurangi dengan bilangan yang sama.

Contoh :

$$5 = 21 - x$$

Penyelesaian :

$$5 = 21 - x$$

$$\Leftrightarrow 5 - 5 = 21 - 5 - x \quad (\text{kedua ruas dikurang } 5)$$

$$\Leftrightarrow 0 = 16 - x$$

$$\Leftrightarrow x = 16 - x + x \quad (\text{kedua ruas ditambah } x)$$

$$\Leftrightarrow x = 16$$

Jadi, penyelesaian dari $5 = 21 - x$ adalah 16.

c. Kedua ruas persamaan dikali atau dibagi dengan bilangan yang sama kecuali nol.

Contoh :

$$4x = 20$$

Penyelesaian :

$$4x = 20$$

$$\Leftrightarrow \frac{4x}{4} = \frac{20}{4} \quad (\text{kedua ruas dibagi } 4)$$

$$\Leftrightarrow x = 5$$

Jadi, penyelesaiannya adalah 5.

4. Penerapan PLSV dalam Kehidupan Sehari-Hari

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak permasalahan yang dapat diselesaikan dengan konsep matematika. Di antaranya

persoalan bisnis, pekerjaan, dan sebagainya. Untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut perlu diperhatikan langkah-langkah berikut.

- a. Pemahaman terhadap permasalahan tersebut.
- b. Menerjemahkan permasalahan tersebut dalam bentuk kalimat matematika (persamaan).
- c. Menyelesaikan persamaan tersebut.
- d. Memeriksa hasil penyelesaian dengan mengaitkannya pada permasalahan awal.

Ingatlah !

1. Jumlah a dan b ditulis $a + b$
2. Selisih a dan b ditulis $a - b$
3. Kuadrat a ditulis a^2
4. Jumlah kuadrat a dan b ditulis $a^2 + b^2$
5. Selisih kuadrat a dan b ditulis $a^2 - b^2$
6. Kuadrat jumlah a dan b ditulis $(a + b)^2$
7. Kuadrat selisih a dan b ditulis $(a - b)^2$

Contoh :

Suatu kolam renang berbentuk persegi panjang memiliki lebar 7 kurang dari panjangnya dan keliling 86 m. Tentukanlah ukuran panjang dan lebarnya. Penyelesaian:

Misalkan panjang = x m, maka lebarnya $(x - 7)$ m.

$$\text{Keliling} = 2(x) + 2(x - 7)$$

$$k = 2x + 2x - 14$$

$$k = 4x - 14$$

$$86 = 4x - 14$$

$$86 + 14 = 4x$$

$$4x = 100$$

$$x = \frac{100}{4}$$

$$x = 25$$

Jadi ukuran kolam, panjang 25 m dan lebar $(25 - 7) \text{ m} = 18 \text{ m}$.

F. Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw pada materi Persamaan Linear Satu Variabel

Dalam mengimplementasikan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw perlu adanya langkah-langkah yang runtut. Materi persamaan linear satu variabel diberikan pada siswa kelas VII MTs semester genap. Pembelajaran tentang persamaan ini dapat mengembangkan pemahaman siswa terhadap dunia sekitar. Kemampuan tentang pengenalan persamaan ini sudah mulai dikenalkan kepada siswa pada kelas VII masih merupakan awal. Oleh karena itu, dalam setiap pembelajaran guru memperhatikan penguasaan materi prasyarat yang diperlukan.

Dalam setiap pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan masalah yang kontekstual. Siswa akan tertarik untuk mempelajari persamaan linear satu variabel jika mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Salah satu upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mempelajari persamaan linear satu variabel adalah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Dengan pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menguasai konsep

persamaan. Dengan menguasai konsep tersebut maka hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkat. Adapun tahap-tahap pembelajaran persamaan linear satu variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2

**Sintak Penerapan Metode Jigsaw Pada Persamaan Linear Satu Variabel
di MTs Al-Huda Bandung**

| FASE-FASE | PERILAKU GURU |
|--|---|
| (1) | (2) |
| Fase 1: Presents Goals and set Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik | Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar seperti : 1. Membuka dengan salam 2. Mengabsen peserta didik 3. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran 5. Apersepsi : mengingat persamaan linier satu variabel |
| Fase 2: present information Menyajikan informasi | 1. Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal materi persamaan linier satu variabel 2. Membagikan lembar LKS |
| Fase 3: Organize students into learning teams Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar. | 1. Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien 2. Guru menentukan kelompok asal. Membagi peserta didik menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok memiliki 9 anggota. 3. Guru menentukan 9 expert team (tim ahli) 1 kelompok terdiri dari 4 peserta didik yang berasal dari kelompok asal. 9 expert team memiliki pembahasan yang berbeda, 3 kelompok membahas kalimat terbuka dan tertutup, 3 kelompok membahas sifat-sifat persamaan linear satu variabel, 3 kelompok membahas penerapan persamaan linier satu variabel dalam kehidupan sehari-hari. |

Berlanjut.....

Lanjutan dari tabel 2.3.....

| (1) | (2) |
|--|---|
| Fase 4: Assist team work and study Membantu kerja tim dan belajar | Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumpulkan peserta didik pada kelompok ahli yang sudah dibentuk dalam pertemuan sebelumnya 2. Membagikan lembar kerja kelompok ahli 3. Guru meminta lembar kerja tersebut untuk didiskusikan dengan kelompoknya masing-masing 4. Guru berkeliling kelas memantau kerja peserta didik 5. Setelah peserta didik menguasai pembahasan tertentu di kelompok ahli, peserta didik kembali ke kelompok asal untuk mendiskusikan hasil pembahasan di kelompok ahli dan mengerjakan soal yang sudah disiapkan untuk tugas kelompok asal (Soal kelompok terlampir 3). |
| Fase 5: Test on the materials Mengevaluasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. Meminta peserta didik kelompok asal melaporkan hasil kerjanya 2. Guru mengadakan kuis individual dan meminta peserta didik mengerjakan secara individual |
| Fase 6: Provide recognition Memberikan pengakuan atau penghargaan | Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok seperti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi penghargaan kepada kelompok dengan nilai terbaik 2. Membacakan nilai terbaik dalam tes individual |

G. Studi Pendahuluan Dan Asumsi Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan ini dimaksudkan untuk mencari informasi-informasi yang berhubungan dengan masalah yang dipilih sebelum melaksanakan penelitian. Winarno Surakhmad dalam Arikunto menyebutkan tentang studi pendahuluan ini dengan eksploratoris sebagai dua langkah, dan perbedaan antara langkah pertama dan langkah kedua ini adalah penemuan dan pengalaman. Memilih masalah adalah

mendalami masalah itu, sehingga harus dilakukan secara lebih sistematis dan intensif.³⁶ Manfaat dari adanya studi pendahuluan ini antara lain:

- a. Mengetahui dengan pasti apa yang akan diteliti.
- b. Tahu di mana/kepada siapa informasi dapat diperoleh.
- c. Tahu bagaimana cara memperoleh data atau informasi.
- d. Dapat menentukan cara yang tepat untuk menganalisis data.
- e. Tahu bagaimana harus mengambil kesimpulan serta memanfaatkan hasil.³⁷

Dalam penelitian ini, studi pendahuluannya adalah:

1. Hasil penelitian Didik Dwi Ashari, mahasiswa Program Studi S1 PGMI STAIN Tulungagung, dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda Pada Siswa Kelas IV A SDI Al Munawwar Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013” menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat, terbukti dengan skor rata-rata tes awal sebesar 13,63 kemudian skor pada siklus I sebesar 50 dan meningkat pada siklus II sebesar 82,67. Hal ini sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditentukan dan menunjukkan peningkatan yang baik.³⁸

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 83

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 84

³⁸ Didik Dwi Ashari, *Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw dalam Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda Pada Siswa Kelas IV A SDI Al Munawwar Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013*, (Tulungagung: t.p., 2013)

2. Penelitian ini dilakukan oleh Septa Dwi Lestari dengan judul Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw untuk Membantu Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al Huda Bandung Tulungagung. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Berdasarkan data yang diperoleh didapatkan hasil bahwa metode yang mudah dipahami, metode yang paling efektif untuk menyelesaikan hasil belajar siswa metode ceramah.
3. Zuli Fitriyatul Chasanah dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Berdasarkan data yang diperoleh didapatkan hasil bahwa t-test yang diperoleh t_{hitung} adalah 1,715 dengan t_{tabel} adalah 1,99085 dengan taraf signifikansi 5%.³⁹

³⁹ Zuli Fitriyatul Chasanah, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar*, (skripsi mahasiswa iain tulungagung tahun 2016), hal 105

Tabel 2.3

Kajian Penelitian Terdahulu

| Nama/Judul/Tahun | persamaan | Perbedaan | |
|---|---|--|---|
| | | Penelitian terdahulu | Penelitian sekarang |
| Penerapan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i> dalam Meningkatkan Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Pokok Bahasan Pengaruh Gaya Terhadap Gerak Benda Pada Siswa Kelas IV A SDI Al Munawwar Tulungagung Tahun Ajaran 2012/2013 | Menggunakan penerapan model kooperatif tipe <i>jigsaw</i> | Materinya ilmu pengetahuan alam Penelitian ini ada di kelas IV | Materinya matematika persamaan linear satu variabel Penelitian ini ada di kelas VII |
| Pembelajaran Kooperatif Model <i>Jigsaw</i> untuk Membantu Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII MTs Al Huda Bandung Tulungagung | Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif Menggunakan penerapan model kooperatif tipe <i>jigsaw</i> Tempat penelitian sama di MTs Al-Huda Bandung | Penelitiannya tentang motivasi dan prestasi belajar | Penelitiannya tentang Hasil belajar |
| Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar | Menggunakan penerapan model kooperatif tipe <i>jigsaw</i> Meningkatkan hasil belajar | Materi dalam penelitian ini tentang ilmu pengetahuan social Penelitian ini berada di kelas V MI Darul Ulum Rejosari Wonodadi Blitar | Materi dalam penelitian ini tentang matematika yaitu persamaan linear satu variabel Penelitian ini berada di kelas VII MTs Al-Huda Bandung |

2. Asumsi Penelitian

Setelah peneliti menjelaskan permasalahan dengan jelas, yang dipikirkan selanjutnya adalah suatu gagasan tentang persoalan atau masalahnya dalam hubungan yang lebih luas. Dalam hal ini peneliti dapat memberikan sederetan asumsi yang kuat tentang kedudukan permasalahannya. Asumsi yang harus diberikan tersebut diberi nama asumsi dasar atau anggapan dasar.⁴⁰

Dalam penelitian ini terdapat beberapa asumsi yaitu:

1. Pembelajaran Kooperatif model jigsaw merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Pembelajaran kooperatif model jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.
3. Prestasi belajar matematika siswa dapat dilihat melalui hasil post tes.

⁴⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal 104