

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Matematika

Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang bulat di antara para matematikawan tentang apa yang disebut matematika. Untuk menjawab “Apakah matematika itu?” tidak dapat dengan mudah dijawab dengan satu atau dua kalimat begitu saja. Banyaknya definisi dan beragamnya deskripsi yang berbeda dikemukakan oleh para ahli. Para ahli tersebut menyatakan berdasarkan sudut pandang, kemampuan, pemahaman, dan pengalamannya masing-masing.

Istilah matematika berasal dari kata Yunani “*mathein*” atau “*manthenin*”, yang artinya “mempelajari”. Dalam buku Landasan Matematika, Andi Hakim Nasution tidak menggunakan istilah “ilmu pasti” dalam menyebut istilah ini. Kata “ilmu pasti” merupakan terjemahan dari bahasa Belanda “*wiskunde*”. Kemungkinan besar bahwa kata “*wis*” ini ditafsirkan sebagai “pasti”, karena di dalam bahasa Belanda ada ungkapan “*wis an zeker*”, “*zeker*” berarti “pasti”, tetapi “*wis*” disini lebih dekat artinya ke “*wis*” dari kata “*wisdom*” dan “*wissenscraft*” yang erat hubungannya dengan “*widya*”. Karena itu, “*wiskunde*” sebenarnya harus diterjemahkan sebagai “ilmu tentang belajar” yang sesuai dengan arti “*mathein*” pada matematika.¹⁷

¹⁷ Moch. Masykur dan Abdul Halim Fatani, *Mathematical Intelligence..*, hal 42.

James dan James dalam kamus matematikanya mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri.¹⁸

Kline kemudian dalam bukunya mengatakan pula, bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.¹⁹

Matematika sejak peradaban manusia bermula, memainkan peranan yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bentuk simbol, rumus, teorema, dalil, ketetapan, dan konsep digunakan untuk membantu perhitungan, pengukuran, penilaian, peramalan, dan sebagainya. Maka, tidak heran jika peradaban manusia berubah dengan pesat karena ditunjang oleh partisipasi matematika yang selalu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman.

Berdasarkan definisi-definisi di atas tentang matematika, tidak ada satupun perumusan tentang matematika yang dapat diterima oleh umum. Perlu diketahui, bahwa ilmu matematika itu berbeda dengan disiplin ilmu yang lain. Matematika memiliki bahasa sendiri, yakni bahasa yang terdiri atas simbol-simbol dan angka. Sehingga, jika kita ingin belajar matematika dengan baik, maka langkah yang harus ditempuh adalah kita harus menguasai bahasa pengantar dalam matematika serta memahami makna-makna di balik lambang dan simbol tersebut.

¹⁸ Erman Suherman, dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, tt), hal 16.

¹⁹ *Ibid...*, hal 17.

Peneliti menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu hitung yang berhubungan dengan bilangan-bilangan yang terdiri dari lambang dan simbol. Sedangkan tujuan dari pembelajaran matematika dapat menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Serta dapat merubah peradaban manusia karena peran matematika yang selalu mengikuti perkembangan zaman.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Arends menyatakan bahwa model pembelajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuan, sintaks, lingkungan, dan sistem pengelolaannya.²⁰ Hal ini berarti bahwa model pembelajaran memberikan kerangka dan arahan bagi guru untuk mengajar.

Banyak model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru yang pada dasarnya untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat bergantung dari karakteristik mata pelajaran ataupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik. Semua tergantung pada situasi dan kondisi.

Istilah model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode, atau prosedur. Model pengajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur. Ciri-ciri tersebut antara lain: 1) rasional teoretik logis yang disusun oleh para pencipta atau

²⁰ Aris Shoimin, *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal 23.

pengembangannya; 2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai; 3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; 4) lingkungan belajar diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.²¹

Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, di mana menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.²²

Cooperative mengandung pengertian bekerja bersama dalam mencapai tujuan bersama.²³ McMaster dan Fuchs menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif sangat berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa yang mempunyai kesulitan belajar.²⁴ Menurut Lie, pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur, dan dalam sistem ini guru bertindak sebagai fasilitator.²⁵ Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan

²¹ *Ibid...*, hal 24

²² Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. (Yogyakarta: Pustaka Media, 2013). Hal 54.

²³ Etin Sholihatin, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2007), hal 4.

²⁴ Ummi Rosyidah, *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Metro*, (Lampung: Jurnal SAP Vol. 1 No. 2 Desember 2016 ISSN: 2527-967X. hal 116.

²⁵ Made wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional...*, hal 187.

pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.²⁶

Pendekatan pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa ciri, antara lain:²⁷

a. Keterampilan Sosial

Keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi dalam kelompok untuk mencapai dan menguasai konsep yang diberikan guru.

b. Interaksi Tatap Muka

Setiap individu akan berinteraksi secara tatap muka dalam kelompok.

c. Pelajar Harus Saling Bergantung Positif

Setiap siswa harus melaksanakan tugas yang telah diberikan kepada masing-masing kelompok. Siswa yang mempunyai kelebihan harus membantu temannya dalam kelompok itu untuk tercapainya tugas dalam kelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa model pembelajaran kooperatif bukan sekedar pembelajaran dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam metode pembelajaran kooperatif para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Semua metode pembelajaran kooperatif mengembangkan ide bahwa siswa yang bekerjasama dalam belajar

²⁶ Aris Shoimin, *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013...*, hal 45.

²⁷ Winastwan Gora dan Sunarto. *Pakematik strategi pembelajaran inovatif berbasis TIK*, (tidak diterbitkan: Elex Media Komputindo, 2010), hal 60.

dan bertanggungjawab terhadap teman satu timnya mampu membuat diri mereka mampu belajar sama baiknya.

Menurut Kagan, pembelajaran kooperatif mempunyai banyak manfaat, yaitu:²⁸

- a. Dapat meningkatkan pencapaian dan kemahiran kognitif siswa.
- b. Dapat meningkatkan kemahiran sosial dan memperbaiki hubungan sosial.
- c. Dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan.
- d. Dapat meningkatkan kepercayaan diri.
- e. Dapat meningkatkan kemahiran teknologi.

Pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan prestasi akademis, keterampilan sosial, dan menanamkan toleransi dan penerimaan terhadap keanekaragaman individu. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar kelompok secara kooperatif akan melatih siswa untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab. Mereka akan belajar untuk menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

3. TGT (*Teams Game Tournament*)

Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.²⁹ Dalam TGT siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam prestasi akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis.

²⁸ *Ibid...*, hal 60.

²⁹ Aris Shoimin, *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013...*, hal 45.

Aktivitas ini mendorong siswa untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim yang lain.³⁰

Slavin mendeskripsikan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.³¹

Komponen-komponen pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menurut Robert E. Slavin meliputi 5 tahap yaitu: presentasi di kelas, tim, game, turnamen, dan rekoqnisi tim.³²

a. Penyajian Kelas

Tahap awal yang dilakukan dan *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu presentasi kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah presentasi tersebut haruslah berfokus pada unit TGT. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentasi kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Tim

³⁰ Warsono & Hariyanto, *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen...*, hal 197.

³¹ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2010), hal 163.

³² *Ibid...*, hal 166.

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Yang paling sering terjadi, pembelajaran itu melibatkan pembahasan masalah bersama, membandingkan jawaban, dan mengoreksi tiap kesalahan pemahaman apabila anggota tim ada yang membuat kesalahan.

Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT. Pada tiap poinnya, yang ditekankan adalah membuat anggota tim melakukan yang terbaik untuk tim, dan tim pun harus melakukan yang terbaik untuk membantu tiap anggotanya. Tim ini memberikan dukungan kelompok bagi kinerja akademik penting dalam pembelajaran, dan itu adalah untuk memberikan perhatian dan respek yang mutual yang penting untuk akibat yang dihasilkan seperti hubungan antar kelompok, rasa harga diri, penerimaan terhadap siswa-siswa *mainstream*.

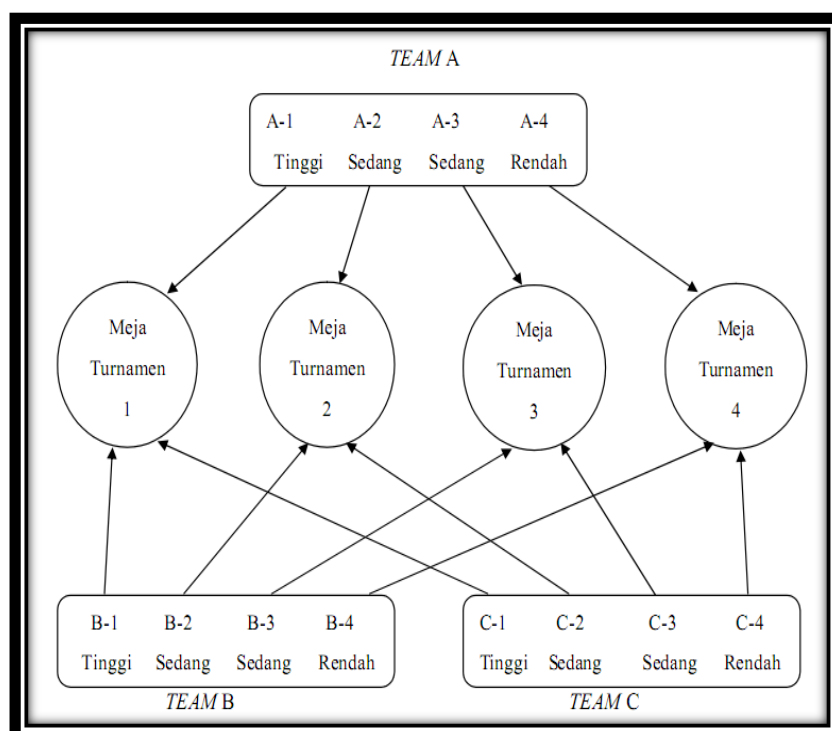
c. *Game* atau Permaianan

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan game hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus

menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.

d. Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya. Gambar 2.1 mengilustrasikan hubungan antara tim heterogen dan meja turnamen homogen.



Gambar 2.1 Posisi Siswa Pada TGT

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja tergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik tingkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi (misalnya, dari meja 6 ke meja 5), skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama dan skornya yang paling rendah “diturunkan”. Dengan cara ini, jika pada awalnya siswa sudah salah ditempatkan, untuk seterusnya mereka akan terus dinaikan atau diturunkan sampai mereka mencapai tingkat kinerja mereka yang sesungguhnya.

e. Rekoqnisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka. Hal ini dilakukan untuk memacu kelompok lain agar terus giat belajar. Adapun kriteria penghargaan berdasarkan skor rata-rata tim ditampilkan pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Penskoran Tipe TGT

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

Penghargaan diberikan kepada tim-tim yang memenuhi kriteria di atas.

Adapun tahapan pembelajaran TGT secara singkat ditunjukkan pada Tabel 2.2 yaitu:³³

³³ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika...*, hal 47.

Tabel 2.2 Tahapan Pembelajaran TGT

Fase	Deskripsi
Class Presentation	Presentasi kelas merupakan tahapan di mana guru menyampaikan materi secara langsung kepada siswa.
Teams	Siswa belajar dalam kelompok- kelompok kecil yang terdiri 4-5 orang yang heterogen, baik segi gender, kemampuan, ras, maupun karakteristik lainnya.
Games	Siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin bagi timnya. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk menguji pengetahuan dan pemahaman siswa.
Tournament	Setiap meja-meja turnamen terdiri atas perwakilan dari kelompok yang berbeda, namun memiliki kemampuan yang setara. Setiap siswa akan bertanding dengan siswa lainnya yang ada pada meja turnamen yang sama dan mengambil kartu yang berisi pertanyaan.
Team Recognition	Rekoqnisi tim diperoleh dari skor yang diperoleh setiap anggota tim pada saat turnamen. Tim yang memperoleh total skor tertinggi akan mendapatkan penghargaan (<i>reward</i>) dari guru.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama dan saling membantu memahami konsep dan menyelesaikan persoalan. Selain itu juga terdapat kegiatan kompetisi yang memuat dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Kegembiraan membuat siswa menikmati pembelajaran, tidak suka mengeluh, dan mengembangkan potensi untuk menghibur dan mendorong semangat orang lain.

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

- a. Pembelajaran dengan TGT tidak hanya membuat siswa yang berkemampuan akademis tinggi lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi siswa yang berkemampuan akademis lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan dalam kelompoknya.

- b. Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
- c. Siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
- d. Siswa menjadi lebih senang dalam mengikuti pelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.

Bukan hanya memiliki kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini juga memiliki kekurangan. Sedangkan kekurangan dari TGT yaitu:

- a. Membutuhkan waktu yang lama.
- b. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya, membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

4. Jigsaw

Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada kerjasama kelompok dalam kelompok kecil.³⁴ Kevin Garret menggunakan jigsaw, strategi pembelajaran di mana siswa individu menjadi pakar tentang subbagian satu topik dan mengajarkan subbagian itu kepada orang lain.³⁵

Sejalan dengan pendapat Kevin Garret, Slavin menjelaskan secara singkat bahwa dalam jigsaw para siswa bekerja dalam tim yang heterogen. Para siswa

³⁴ *Ibid...*, hal 48.

³⁵ Paul Eggen dan Don Kauchak, *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir, Edisi 6, terj. Satrio Wahono.* (Jakarta Barat: Indeks, 2012), hal 137.

tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit, dan diberikan “lembar ahli” yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca. Setelah semua anak selesai membaca, siswa-siswa dari tim yang berbeda yang mempunyai fokus topik yang sama bertemu dalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan topik mereka sekitar tiga puluh menit. Para ahli tersebut kemudian kembali kepada tim mereka dan secara bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka. Yang terakhir adalah, para siswa menerima penilaian yang mencakup seluruh topik, dan skor kuis akan menjadi skor tim.³⁶

Pembelajaran jigsaw ini anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya. Adapun tahapan pembelajaran jigsaw ditampilkan pada Tabel 2.3 yaitu:³⁷

Tabel 2.3 Tahapan Pembelajaran Jigsaw

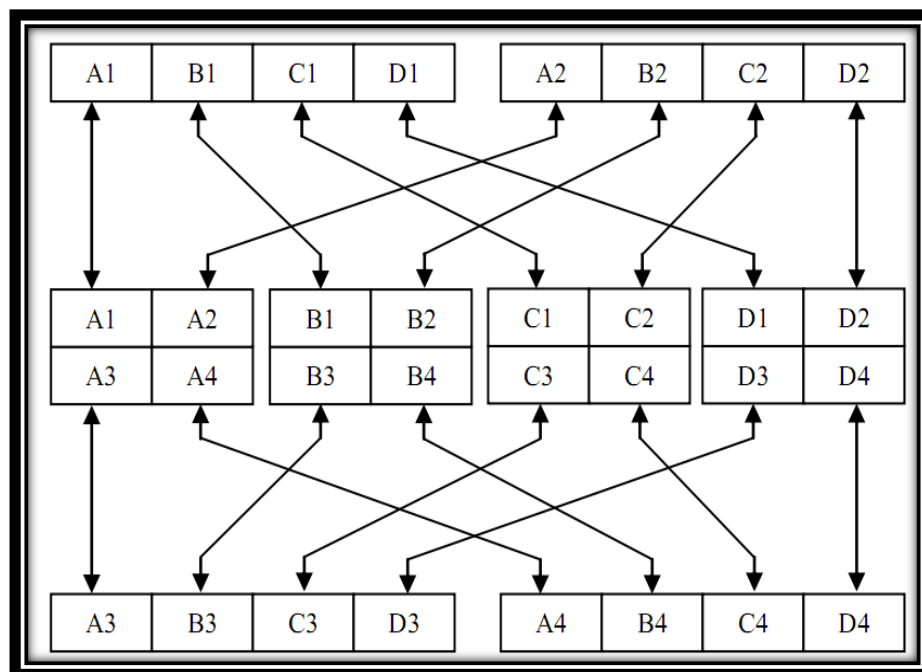
Fase	Deskripsi
Grouping	Membagi siswa ke dalam beberapa grup yang terdiri atas 5-6 siswa yang heterogen.
Leader	Menentukan satu orang siswa dari setiap kelompok sebagai ketua kelompok. Siswa yang ditunjuk sebagai ketua merupakan siswa yang paling unggul atau matang dalam kelompoknya.
Partition	Membagi materi pelajaran ke dalam 5- 6 subtopik. Masing-masing siswa dalam satu kelompok memilih satu subtopik yang menjadi tanggung jawabnya.
Expert Groups	Siswa yang mendapat topik yang sama dengan siswa kelompok lain, bergabung dalam satu kelompok baru yang disebut kelompok ahli (expert group). Siswa dalam kelompok ahli mendiskusikan satu topik yang menjadi tanggung jawabnya dan mencatat poin-poin penting dalam topik tersebut.
Sharing and Presentation	Setelah selesai berdiskusi, kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk berbagi dan mempresentasikan hasil diskusinya. Pada

³⁶ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik...*, hal 237.

³⁷ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika...*, hal 48.

	tahap ini, siswa saling melengkapi satu sama lain sehingga terbentuk suatu pengetahuan yang utuh terhadap materi yang dipelajari.
Observing	Guru mengamati proses yang berlangsung pada masing-masing kelompok. Jika terdapat anggota kelompok yang mengalami kesulitan dalam menjelaskan subtopik yang menjadi tanggung jawabnya, guru memerintahkan ketua kelompok untuk membantu anggotanya tersebut.
Quiz	Guru memberikan kuis untuk mengecek pemahaman siswa.

Adapun tempat duduk kelompok pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diilustrasikan pada gambar 2.2 berikut.



Gambar 2.2 Posisi Siswa pada Jigsaw

Jigsaw sebagai tipe dari suatu model pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini adalah:³⁸

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah:

³⁸ Aris Shoimin, *68 Model pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013...*, hal 93.

- a. Memungkinkan siswa dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan, dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.
- b. Hubungan antara guru dan siswa berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab.
- c. Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.
- d. Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok, dan individual.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah:

- a. Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan-keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing, dikhawatirkan kelompok akan macet dalam pelaksanaan diskusi.
- b. Jika anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah.
- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar juga merupakan puncak dari proses belajar.³⁹ Hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah merubah tingkah

³⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal 191.

laku.⁴⁰ Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang koqnitif, afektif, dan psikomotorik.

Dengan demikian hasil belajar matematika tampak, sehingga terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dalam bentuk perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dalam bentuk perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat juga diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang negatif terhadap matematika menjadi sikap yang lebih positif.

Horward Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga macam, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu:⁴¹

- a. Ranah koqnitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut koqnitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk koqnitif tingkat tinggi.

⁴⁰ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...*, hal 3.

⁴¹ *Ibid...*, hal 22.

- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.⁴²

Hasil belajar perlu diukur, hasil pengukuran hasil belajar apabila dilihat dari hasil yang dicapai, mempunyai kelemahan lebih-lebih dalam kegiatan penilaian, pengukuran mutlak perlu dilakukan, hal ini dimaksudkan agar hasil penilaian aktif dan komunikatif.⁴³

Suatu hasil belajar tersebut pada umumnya dituangkan ke dalam skor atau angka yang menunjukkan semakin tinggi nilainya, semakin tinggi pula keberhasilannya dalam proses belajar. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah nilainya menunjukkan kurang berhasilnya dalam proses belajar yang dilakukannya. Dan untuk mengetahui seberapa jauh pencapaian tersebut dipergunakan alat berupa tes hasil belajar yang biasa dikenal dengan tes pencapaian (*achievement test*).⁴⁴

Tes sebagai penilaian hasil belajar adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dari siswa dalam bentuk lisan

⁴² *Ibid...*, hal 23.

⁴³ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal 45.

⁴⁴ Anis sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), hal 73.

(tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulis) atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan). Tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan pengajaran. Walaupun demikian, dalam batas tertentu tes dapat pula digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar dalam bidang afektif dan psikomotoris.⁴⁵

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui tes hasil belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes hasil belajar dapat digolongkan kedalam jenis penilaian sebagai berikut:

a. Tes Formatif

Penelitian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar tertentu dalam waktu tertentu.

b. Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

c. Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester.

⁴⁵ *Ibid...*, hal 35.

Hasil belajar dapat dikatakan meningkat jika terjadi peningkatan kemampuan yang dikuasai siswa tersebut terhadap suatu pelajaran. Salah satu cara yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan memperbaiki metode pembelajaran yang dilakukan guru. Dengan variasi pembelajaran dan metode yang tepat siswa akan merasa senang untuk mengikuti kegiatan belajar dengan baik yang akhirnya hasil belajar siswa baik.

Berikut disajikan kata-kata operasional yang dapat digunakan sebagai acuan dalam menilai hasil belajar siswa serta yang dapat digunakan sebagai indikator yang menyangkut kognitif, afektif maupun psikomotorik.⁴⁶

Tabel 2.4 Aspek Hasil Belajar

No	Aspek	Kompetensi	Indikator Kompetensi
1	Koqnitif	<i>Knowledge</i> (Pengetahuan) <i>Comprehension</i> (Pemahaman) <i>Application</i> (Penerapan) <i>Analysis</i> (Analisis) <i>Synthesis</i> (Sintesis) <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, mendefinisikan, mencocokkan, memberi nama, memberi tabel, melukiskan. • Menerjemahkan, mengubah, menggeneralisasikan, menguraikan, menulis kembali, merangkum, membedakan, mempertahankan, menyimpulkan, mengemukakan pendapat dan menjelaskan. • Mengoperasikan, menghasilkan, mengubah, mengatasi, menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan dan menghitung. • Menguraikan membagi-bagi, memilih dan membedakan. • Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, menerapkan, memadukan, dan merencanakan. • Mengkritisi, menafsirkan, mengadakan dan memberikan evaluasi.
2	Afektif	<i>Receiving</i> (Penerimaan) <i>Responding</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mempercayai, memilih, mengikuti, bertanya, dan mengalokasikan. • Konfirmasi, menjawab, membaca,

⁴⁶ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal 139.

		(Menanggapi) <i>Valuing</i> (Penanaman Nilai) <i>Organization</i> (Pengorganisa- sian) <i>Characterization</i> (Karakterisasi)	membantu, melaksanakan, melaporkan, dan menampilkan. <ul style="list-style-type: none"> • Menginisiasi, mengundang, melibatkan, mengusulkan dan melakukan. • Memverifikasi, menyusun, menyatukan, menghubungkan mempengaruhi. • Menggunakan nilai-nilai sebagai pandangan hidup, mempertahankan nilai-nilai yang sudah diyakini.
3	<i>Psychomotor</i> gerak jiwa	<i>Observing</i> (Pengamatan) <i>Imitation</i> (Peniruan) <i>Pacticing</i> (Pembalasan) <i>Adapting</i> (Penyesuaian)	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati proses, memberi perhatian pada tahap-tahap sebuah perbuatan, memberi perhatian pada sebuah artikulasi. • Melatih, mengubah, membongkar sebuah struktur, membangun kembali sebuah struktur dan menggunakan sebuah model. • Membiasakan perilaku yang sudah dibentuknya, mengontrol kebiasaan agar tetap konsisiten. • Menyesuaikan model dan menerapkan model.

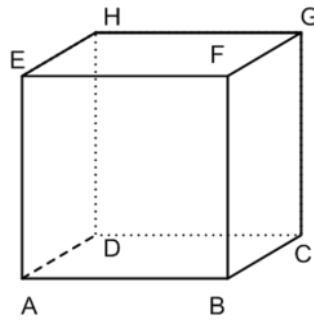
Dari berbagai pengertian dan pendapat beberapa ahli tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian prestasi seseorang dari proses yang dijalannya dengan sungguh-sungguh serta akan disimpan dalam jangka waktu yang lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang ingin selalu mencapai hasil yang lebih baik sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang baik.

6. Volume Bangun Ruang Sisi Datar

Volume bangun ruang digunakan untuk menyatakan ukuran besar bangun ruang tersebut. Dalam hal ini volume bangun ruang adalah isi dari bangun ruang. Volume diukur dalam satuan kubik. Misalkan di rumah kamu mengisi bak mandi yang diisi air dengan penuh, banyak air atau isinya ini dinamakan volume

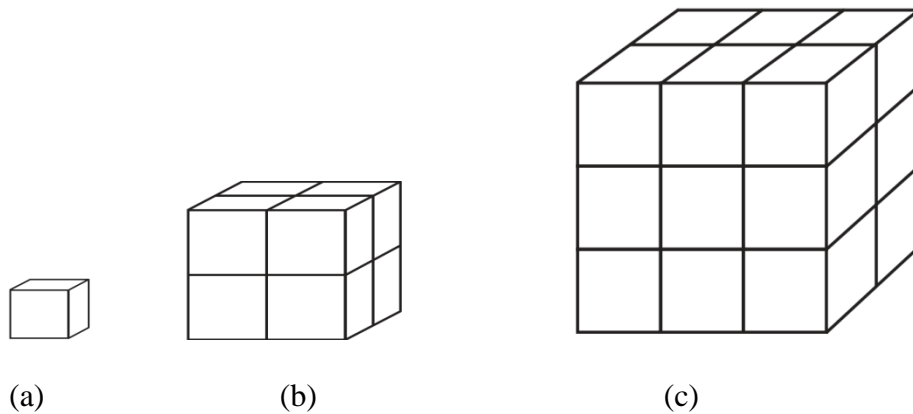
bak mandi. Banyak air yang terdapat dalam bak mandi ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus volume bangun ruang.

a. Volume Kubus



Gambar 2.3 Kubus

Perhatikan Gambar 2.2 secara seksama. Gambar tersebut menunjukkan sebuah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi dan semua rusuknya sama panjang. Bangun ruang seperti itu dinamakan kubus.⁴⁷ Gambar 2.3 menunjukkan sebuah kubus ABCD.EFGH.



Gambar 2.4 Kubus

⁴⁷ Nuniek Avianti Agus, *Mudah Belajar Matematika 2: untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), hal 184.

Gambar 2.4 menunjukkan bentuk-bentuk kubus dengan ukuran berbeda. Kubus (a) merupakan kubus satuan. Untuk membentuk kubus satuan pada gambar (b), diperlukan $2 \times 2 \times 2 = 8$ kubus satuan, sedangkan untuk membuat kubus pada gambar (c), diperlukan $3 \times 3 \times 3 = 27$ kubus satuan. Dengan demikian, volume atau isi suatu kubus dapat ditentukan dengan cara mengalikan panjang rusuk kubus tersebut sebanyak tiga kali.

Volume kubus = panjang rusuk \times panjang rusuk \times panjang rusuk

$$= s \times s \times s$$

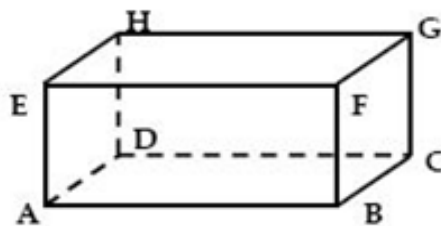
$$= s^3$$

Jadi, volume kubus dapat dinyatakan sebagai berikut.

$$\text{Volume Kubus} = s^3$$

Dengan s merupakan panjang rusuk kubus.

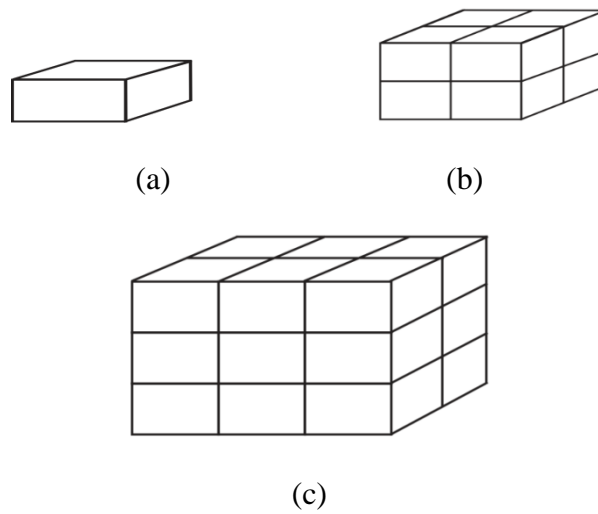
b. Volume Balok



Gambar 2.5 Balok

Bangun ruang ABCD.EFGH pada Gambar 2.5 tersebut memiliki tiga pasang sisi berhadapan yang sama bentuk dan ukurannya, di mana setiap sisinya berbentuk persegi panjang. Bangun ruang seperti ini disebut balok.⁴⁸

⁴⁸ *Ibid...*, hal 192.

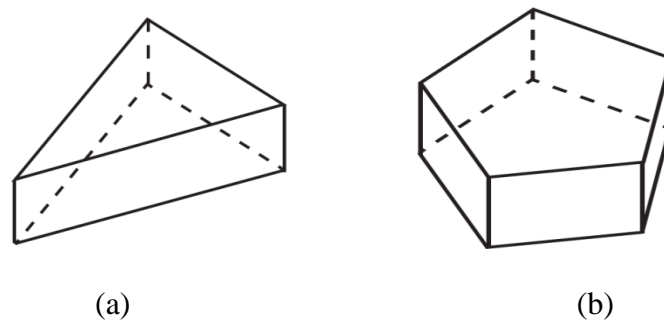


Gambar 2.6 Balok

Gambar 2.6 menunjukkan pembentukan berbagai balok dari balok satuan. Gambar (a) adalah balok satuan. Untuk membuat balok seperti pada gambar (b), diperlukan $2 \times 1 \times 2 = 4$ balok satuan, sedangkan untuk membuat balok seperti pada gambar (c), diperlukan $2 \times 2 \times 3 = 12$ balok satuan. Hal ini menunjukkan bahwa volume suatu balok diperoleh dengan cara mengalikan ukuran panjang, lebar dan tinggi balok tersebut.

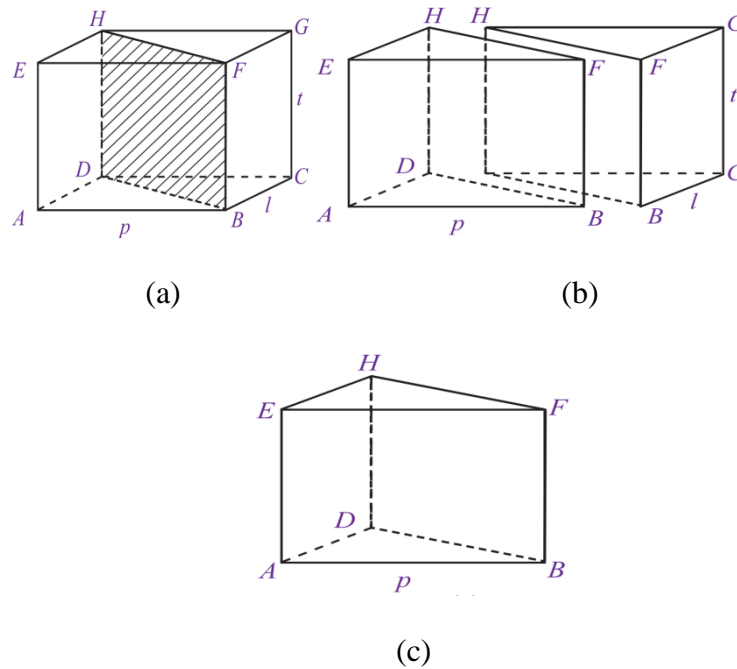
Volume Balok = panjang x lebar x tinggi
 $= p \times l \times t$

c. Volume Prisma



Gambar 2.7

Berbeda dengan kubus dan balok, bangun ruang ini memiliki kekhasan tersendiri. Coba perhatikan bangun ruang tersebut memiliki bentuk alas dan atap yang sama bentuk dan aturannya. Selain itu, semua sisi bagian samping berbentuk persegi panjang bangun ruang tersebut dinamakan prisma.⁴⁹



Gambar 2.8 Prisma

Gambar 2.8 di atas memperlihatkan sebuah balok ABCD.EFGH yang dibagi dua secara melintang. Ternyata hasil belahan balok tersebut membentuk prisma segitiga, seperti gambar (b). Perhatikan prisma segitiga BCD.FGH pada gambar (c). Dengan demikian, volume prisma segitiga adalah setengah kali volume balok.

$$\begin{aligned} \text{Volume prisma BCD.FGH} &= \frac{1}{2} \times \text{volume balok ABCD.EFGH} \\ &= \frac{1}{2} \times (p \times l \times t) \end{aligned}$$

⁴⁹ *Ibid...*, hal 199.

$$= \left(\frac{1}{2} \times p \times l\right) \times t$$

$$= \text{luas alas} \times \text{tinggi}$$

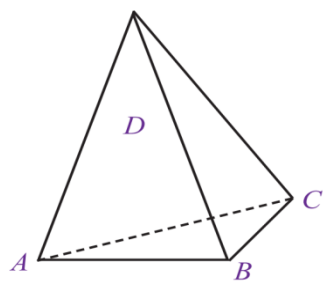
Jadi, volume prisma dapat dinyatakan dengan rumus sebagai berikut.

Volume prisma = luas alas X tinggi

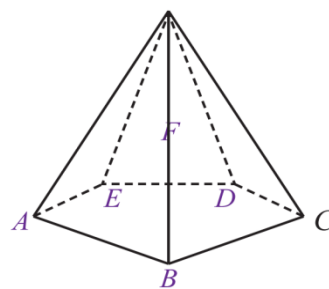
d. Volume Limas

Bangun ruang tersebut memiliki 5 buah sisi dan memiliki titik puncak. Berbeda halnya dengan prisma yang memiliki bidang samping berbentuk persegi panjang, bangun ruang tersebut memiliki bidang samping yang berbentuk segitiga. Bangun ruang tersebut disebut limas segiempat. Gambar di atas menunjukkan sebuah limas segiempat E.ABCD.⁵⁰

Berdasarkan bentuk alasnya, limas memiliki berbagai macam nama. Coba kamu perhatikan gambar 2.8 di bawah ini dengan seksama.

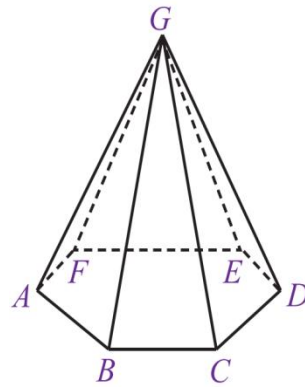


(a)



(b)

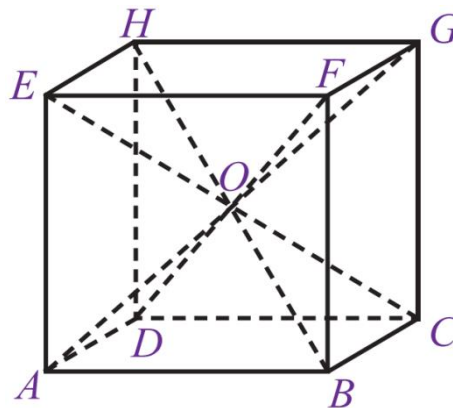
⁵⁰ Ibid..., hal 208.



(c)

Gambar 2.9 Limas

Limas-limas yang ditunjukkan pada gambar 2.8 berturut-turut adalah limas segitiga, limas segilima, dan limas segienam.

**Gambar 2.9 Kubus**

Gambar 2.10 di atas, menunjukkan sebuah kubus ABCD.EFGH. kubus tersebut memiliki 4 buah diagonal ruang yang saling berpotongan di titik O. Jika diamati secara cermat, keempat diagonal ruang tersebut membentuk 6 buah limas segiempat, yaitu limas segiempat O.ABCD, O.EFGH, O.ABFE, O.BCGF, O.CDHG, dan O.DAEH. Dengan demikian, volume kubus ABCD.EFGH merupakan gabungan volume keenam limas tersebut.

$$6 \times \text{volume limas O.ABCD} = \text{volume kubus ABCD.EFGH}$$

$$\begin{aligned}
 \text{volume limas } O.ABCD &= \frac{1}{6} \times AB \times BC \times CG \\
 &= \frac{1}{6} \times s \times s \times s \\
 &= \frac{1}{6} \times s^2 \times s \\
 &= \frac{1}{6} \times s^2 \times \frac{2s}{2} \\
 &= \frac{2}{6} \times s^2 \times \frac{s}{2} \\
 &= \frac{1}{3} \times s^2 \times \frac{s}{2}
 \end{aligned}$$

Oleh karena s^2 merupakan luas alas kubus ABCD.EFGH dan $\frac{s}{2}$ merupakan tinggi limas $O.ABCD$ maka

$$\begin{aligned}
 \text{Volume limas } O.ABCD &= \frac{1}{3} \times s^2 \times \frac{s}{2} \\
 &= \frac{1}{3} \times \text{luas alas limas} \times \text{tinggi limas}
 \end{aligned}$$

Jadi, rumus volume limas dapat dinyatakan sebagai berikut.

$$\text{Volume limas} = \frac{1}{3} \times \text{luas alas} \times \text{tinggi}$$

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan hasil penelitian yang telah diuji kebenarannya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai bahan informasi dan pembanding bagi penelitian yang sedang dilakukan. Untuk menghindari terjadinya pengulangan hasil temuan yang membahas permasalahan yang sama. Penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai acuan ditampilkan pada Tabel 2.5 sebagai berikut:

Tabel 2.5 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis dan Judul	Persamaan	Perbedaan
A	Fitriatu Hidayah, pengaruh model <i>team games tournament</i> (TGT) berbasis alat peraga terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII MTsN Kota Blitar tahun ajaran 2016/ 2017.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran TGT. 2. Hasil belajar siswa. 3. Jenis penelitian. 4. Instrument penelitian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek penelitian. 2. Waktu dan tempat penelitian. 3. Materi pelajaran.
b.	Dwi Nur Jannah, pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika materi persamaan linier satu variabel kelas VII MTs Al-Huda Bandung tahun ajaran 2016/ 2017.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Model pembelajaran jigsaw. 2. Hasil belajar siswa. 3. Jenis penelitian. 4. Instrumen penelitian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objek penelitian. 2. Waktu dan tempat penelitian. 3. Materi pelajaran.
C	Melisa Dwi Apriani, perbedaan hasil belajar pada materi luas permukaan bangun ruang sisi datar ditinjau dari motivasi siswa kelas VIII di MTs Negeri Tulungagung tahun ajaran 2014/2015.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi pelajaran. 2. Jenis penelitian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Waktu dan tempat. 2. Objek penelitian. 3. Instrument penelitian.

C. Pembelajaran Kooperatif dalam Perspektif Islam

Pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi seseorang agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa dan berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, kooperatif dan bertanggung jawab. Melalui pembelajaran kooperatif inilah anak-anak lebih dapat dibentuk menjadi manusia utuh yang bertanggung jawab seperti yang diharapkan dalam tujuan pendidikan nasional.

Dalam pembelajaran kooperatif siswa saling berinteraksi dan membantu demi mencapai tujuan pembelajaran untuk mendapatkan hasil atau nilai yang terbaik. Seperti dalam firman Allah SWT yang menyuruh umat manusia untuk

saling berlomba-lomba dalam kebaikan, Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-Maidah ayat 2 yang berbunyi:

...وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ ﴿٢﴾

Artinya: "Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya." (Q.S. Al-Maidah: 2).⁵¹

Isi kandungan surah Al-Maidah ayat 2 di atas dapat dijadikan prinsip dasar dalam menjalin kerjasama dan saling membantu selama tujuannya adalah kebaikan dan ketakwaan. Maka jelaslah bahwa ayat tersebut sangat mendukung adanya model pembelajaran kooperatif yang menerapkan kerjasama dan saling membantu dalam proses belajar mengajar untuk mendapatkan pengetahuan bersama.

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa saling berkompetisi dengan siswa yang lain untuk mendapatkan hasil atau nilai yang terbaik. Seperti dalam firman Allah SWT yang menyuruh umat manusia untuk saling berlomba-lomba dalam kebaikan, Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 148.

وَلِكُلِّ وِجْهَةٍ هُوَ مُوَلِّيهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ إِنَّ مَآ تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ

جَمِيعًا ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ ﴿١٤٨﴾

Artinya: "Dan setiap umat mempunyai kiblat yang dia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah kamu dalam kebaikan. Di mana saja kamu

⁵¹ Departemen Agama, *Al-Qur'an Terjemah & Asbabun Nuzul...*, hal 106.

*berada, pasti Allah akan mengumpulkan kamu semuanya. Sungguh, Allah Maha kuasa atas segala sesuatu.” (Q.S. Al-Baqarah: 148).*⁵²

Selain kompetisi, dalam pembelajaran kooperatif juga terdapat dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan akademik. Kegembiraan membuat siswa menikmati pembelajaran, tidak suka mengeluh dan mengembangkan potensi untuk menghibur dan mendorong semangat orang lain. Nabi Muhammad SAW, menyuruh umat manusia untuk belajar dan mengamalkan ilmu yang didapat dengan penyampaian yang menyenangkan dan menggembirakan. Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah Saw: “Dari Anas RA bahwa Nabi Saw bersabda: Mudahkanlah dan jangan kamu persulit, gembirakanlah dan jangan kamu membuat lari.” (HR. Bukhori).⁵³

Begitu juga dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, siswa mendapat kepercayaan untuk mengerjakan tugas baik dari guru maupun kelompoknya berupa penjelasan materi. Oleh karena itu, siswa harus bertanggung jawab dalam melaksanakan kewajibannya dengan sungguh-sungguh. Siswa juga menyadari bahwa dirinya sendirilah yang bertanggung jawab atas apapun yang dialami dan dirasakannya. Hal ini sebagaimana dalam firman Allah SWT yang menyuruh umat manusia untuk memimpin dan mengelola apa yang telah dipercayakan kepadanya, Allah berfirman dalam Al-Qur`an surat An-Nisa ayat 58.

⁵² *Ibid...*, hal 23.

⁵³ Hanik Rofiqoh, *Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) dengan Tipe Jigsaw dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Fiqih di MIN Ambarawa Tahun Ajaran 2014/2015*, Tesis, (Salatiga: IAIN Salatiga, 2015), hal 32.

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ

تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا ﴿٥٨﴾

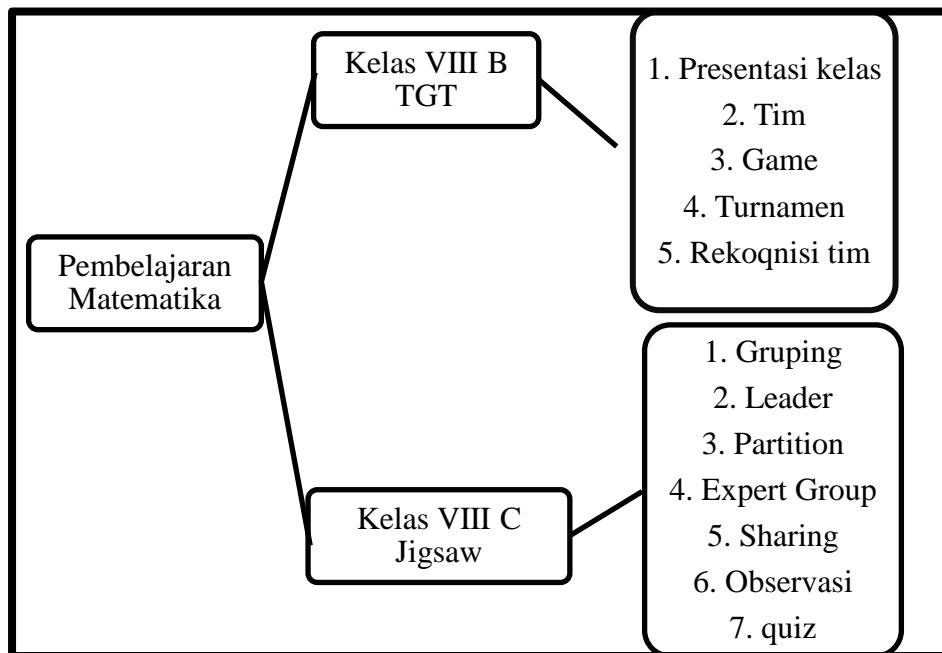
Artinya: “Sesungguhnya Allah menyuruh kamu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan (menyuruh kamu) apabila menetapkan hukum di antara manusia supaya kamu menetapkan dengan adil. Sesungguhnya Allah memberi pengajaran yang sebaik-baiknya kepadamu. Sesungguhnya Allah adalah Maha mendengar lagi Maha melihat.”⁵⁴

Oleh karena itu, model pembelajaran dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu pendidikan. Karena pemilihan model pembelajaran merupakan langkah awal untuk mencapai suatu tujuan pendidikan dan asas keberhasilan sebuah pembelajaran. Sepandai apapun siswa namun model dan tipe model pembelajarannya yang dipakai kurang tepat maka hasilnya pun akan kurang maksimal. Tetapi apabila model pembelajaran yang dipakai itu tepat maka hasilnya akan berdampak pada keberhasilan siswa dan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

D. Kerangka Berpikir Penelitian

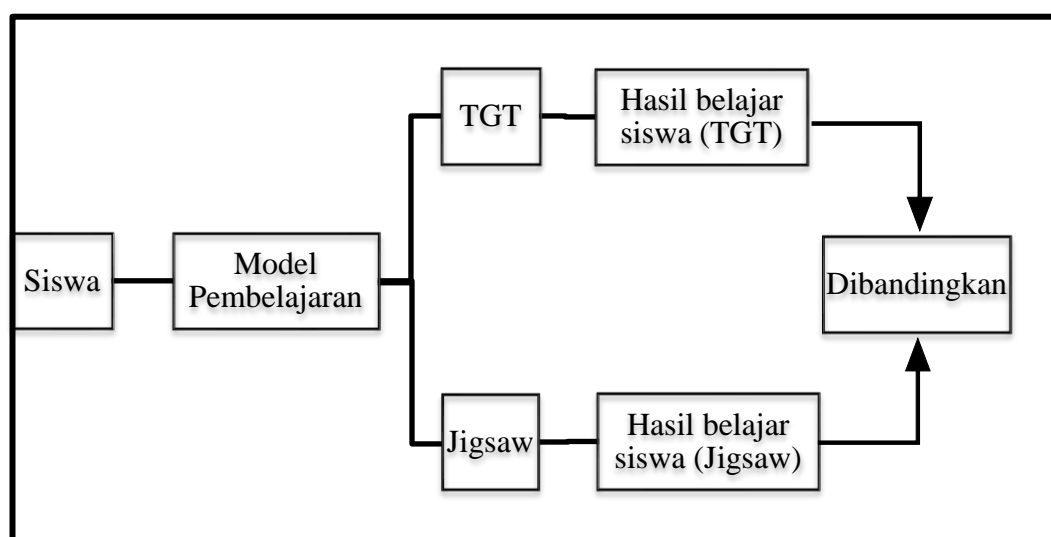
1. Alur pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

⁵⁴ Departemen Agama, *Al-Qur'an Terjemah & Asbabun Nuzul...*, hal 106.



Gambar 2.11 Alur Pelaksanaan Penelitian

2. Alur pelaksanaan penelitian yang berjudul “Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di MTs Negeri 6 Blitar Tahun Ajaran 2017/2018”.



Gambar 2.12 Alur Pelaksanaan Penelitian