

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam membangun peradaban bangsa. Lewat pendidikan bermutu, bangsa dan negara akan terjunjung tinggi martabat di mata dunia. Seperti terdapat dalam QS Al-‘Alaq 4 berbunyi:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

“Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam”.

Maksud dari ayat diatas adalah menunjukkan pentingnya membaca dan menulis, Allah mengajarkan manusia dengan perantaraan tulis baca. Sesuai dengan ajaran dalam Islam umat manusia dituntut terus belajar agar dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dunia maupun akhirat melalui suatu pembelajaran saat mengenyam pendidikan.

Hal ini senada dengan apa yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”¹

Pendidikan hendaknya mampu mengembangkan potensi kecerdasan serta bakat yang dimiliki siswa secara optimal sehingga siswa dapat mengembangkan potensi diri yang dimilikinya menjadi suatu prestasi.² Bagian dari tujuan pendidikan nasional adalah pembangunan sumber daya manusia yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi kesuksesan dan kesinambungan pembangunan nasional.

Tujuan pendidikan merupakan suatu gambaran falsafah atau pandangan hidup manusia, baik perorangan maupun kelompok. Pendidikan adalah satu-satunya aset untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut UNESCO, tujuan pendidikan harus memperhatikan beberapa nilai antara lain:

1. Otonomi; memberikan kesadaran, pengetahuan dan kemampuan kepada individu maupun kelompok untuk mendapatkan hidup mandiri dan hidup bersama dalam kehidupan yang lebih baik.
2. Equity (keadilan); bahwa tujuan pendidikan harus memberi kesempatan kepada seluruh masyarakat untuk dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbudaya dan kehidupan ekonomi dengan memberikan dasar yang sama.
3. Survival; bahwa dengan pendidikan akan menjamin pewaris kebudayaan dari suatu generasi berikutnya.³

¹ Dwi Riyanto, *Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Muhammadiyah 19 Sawangan Depok*. (Jakarta: Artikel Ilmiah, 2007)

² Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal. 15

³ Burhanudin Salam, *Pengantar Pedagogik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 11-12

Sesuai dengan tujuan pendidikan di atas maka diperlukan model pendidikan yang tidak hanya mampu menjadikan peserta didik cerdas dalam *teoritical science* (teori ilmu), tetapi juga cerdas *practical science* (praktik ilmu). Pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajaran dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.⁴ Sistem pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas pendidikan.⁵ Pendidikan tidak lepas dari pengetahuan eksak salah satu nya adalah matematika.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dan penting dalam berbagai disiplin ilmu serta mengembangkan daya pikir manusia. Dalam kehidupan sehari-hari matematika memegang peranan yang semakin meningkat. Ada lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya. Mengetahui adanya lima alasan diatas maka perlu dikembangkannya kompetensi matematika pada siswa.

⁴ *Ibid.*, hal.23

⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*.....hal.20

Terdapat lima jenis kompetensi matematika siswa yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika di sekolah, meliputi: pemahaman konsep (*conceptual understanding*), kelancaran berprosedural (*procedural fluency*), kompetensi strategis (*strategic competency*), penalaran adaptif (*adaptive reasoning*), dan berkarakter produktif (*productive disposition*).⁶ Kelima kompetensi matematika siswa dapat diukur dengan perolehan hasil belajar matematika. Ada dua macam hasil belajar matematika yang harus dikuasai oleh siswa, perhitungan matematis (*mathematics calculation*) dan penalaran matematis (*mathematics reasoning*).⁷ Hasil belajar ini tercakup pada tujuan umum belajar matematika di sekolah.

Tujuan umum yang dimaksud adalah:

- a. Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efisien dan efektif.
- b. Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu.⁸

Selain itu, juga terdapat tujuan pembelajaran matematika sekolah adalah terbentuknya kemampuan bernalar pada diri siswa yang tercermin pada kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan memiliki sifat objektif, jujur,

⁶ Jeremy Kilpatrick, Jane Swafford, and Bradford Findell (eds.), *Adding It Up: Helping Children Learn Mathematics*, (Washington: Nasional Academi Press, 2001), hal. 129

⁷ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hal. 253

⁸ Erman Suherman, et.al, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA-UPI, 2003), hal. 55-65

disiplin dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang matematika, bidang pembelajaran lain, maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tujuan pembelajaran matematika secara ringkas agar siswa memiliki kemampuan : (1) memahami konsep; (2) menggunakan penalaran; (3) memecahkan masalah; (4) mengkomunikasikan gagasan; (5) memiliki sikap menghargai matematika.⁹ Agar tercapainya tujuan pembelajaran matematika sesuai dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 maka diperlukan paradigma baru.

Paradigma baru dalam proses pembelajaran yang dimaksud adalah dari semula pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa. Perubahan tersebut dimulai dari segi kurikulum, model pembelajaran, ataupun cara mengajar. Diperlukan paradigma revolusioner yang mampu menjadikan proses pendidikan sebagai pencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam perubahan kurikulum, cara mengajar harus mampu memengaruhi perkembangan pendidikan karena pendidikan merupakan tolok ukur pembelajaran dalam lingkup sekolah.

Proses pembelajaran saat ini masih banyak guru yang menganut paradigma lama yaitu guru masih menganggap dalam proses pembelajaran hanya ada transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Guru masih menganggap siswa bagaikan botol kosong yang bisa diisi dengan informasi-informasi yang dianggap perlu oleh guru. Guru biasanya mengajar dengan metode ceramah dan mengharapkan siswa

⁹ Nanik Setyani, *Efektivitas Pembelajaran Matematika dengan Model CPS (Creative Problem Solving) Berbantuan Geogebra Ditinjau Dari Prestasi Belajar dan Kreativitas Siswa Kelas VIII SMP PGRI Tegalsari Kabupaten Purworejo*, (Yogyakarta: Artikel ilmiah, 2016)

duduk, diam, dengar, catat dan hafal. Sehingga siswa menjadi bosan, pasif dan hanya mencatat saja. Sudah seharusnya kegiatan belajar mengajar juga lebih mempertimbangkan siswa. Alur proses belajar tidak harus berasal dari guru menuju siswa. Siswa bisa juga saling mengajar dengan sesama siswa yang lainnya.¹⁰

Pembelajaran matematika dalam pendidikan formal saat ini adalah tantangan bagi guru untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran matematika yang salah satunya adalah rendahnya daya serap siswa, minat, motivasi, dan keaktifan belajar siswa. Salah satu penyebab hal itu terjadi adalah kondisi pembelajaran masih didominasi guru (*teacher centered*) sehingga siswa masih berfokus kepada guru sebagai satu-satunya sumber belajar.¹¹

Metode ceramah masih menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi pelajaran. Metode ini berkomunikasi cenderung satu arah dan lebih menekankan kepada aspek kognitif saja, dan kurang memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik. Siswa menjadi hanya mengetahui dan tidak mengalami apa yang dipelajarinya. Mereka sudah nyaman dengan kondisi menerima dan tidak terlatih untuk mengemukakan pendapat apalagi untuk menyimpulkan suatu permasalahan. Kondisi itu berakibat pada hasil belajar matematika yang mana siswa menjadi pasif dalam belajar ditandai dengan menurunnya keaktifan dan kreativitas berpikir siswa dalam proses pembelajaran.

¹⁰ Prayogo, “*Peranan Pendidikan Matematika dan Statistika dalam Membangun Sumber Daya Manusia yang Profesional: Upaya Meningkatkan Partisipasi Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Number Head Together)*”, (Mojokerto: Skripsi tidak diterbitkan, 2010), hal. 418

¹¹ Almira Amir, *Penggunaan Metode Penemuan Terbimbing dalam Mengembangkan Aktivitas dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika*, (Padang: STAIN Padang, 2012), hal. 132

Hasil belajar matematika adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan kognitif mencakup pengetahuan dan pemahaman dalam menyelesaikan masalah matematika khususnya bab garis singgung lingkaran. Permasalahan pembelajaran matematika juga terletak pada keaktifan siswa hal tersebut ditandai dengan kurangnya partisipasi siswa di dalam kelas dalam diskusi maupun masing-masing individu itu sendiri. Partisipasi siswa yang dimaksud disini adalah keterlibatan mental, emosi, dan fisik peserta didik dalam memberikan respon terhadap kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat Praktek Pengalaman Lapangan di MTsN 1 Blitar, peneliti menemukan hasil belajar matematika berdasarkan hasil tes siswa mengenai materi sistem persamaan linear dua variabel masih banyak dari mereka yang mendapat nilai dibawah KKM yang ditetapkan sekolah, walaupun soal yang diberikan cukup mudah. Model pembelajaran selama proses pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran konvensional.

Dalam proses pembelajaran konvensional siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi terhadap jalannya kegiatan belajar mengajar. Biasanya siswa hanya menerima materi dari apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa sudah merasa cukup terhadap materi yang sudah mereka terima. Guru menjelaskan dan memberi tugas dan siswa mendengarkan dan mencatat. Hal ini mengakibatkan

pencapaian prestasi dilihat dari hasil belajar kognitif dan kurang optimal kreativitas. Berdasar pada beberapa penyebab permasalahan diatas, maka dapat diketahui daya analisis siswalah yang menjadi letak permasalahan tersebut. Siswa masih mengalami kesulitan dalam mengalami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, serta menafsirkan masalah untuk menentukan solusinya. Diperlukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan diatas.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka peneliti menerapkan model pembelajaran lain di kelas VIII MTsN 1 Blitar yaitu model pembelajaran kooperatif. Ada banyak macam model pembelajaran kooperatif, namun tidak semuanya cocok dipakai untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembelajaran, misalnya untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, ketuntasan belajar dan lain-lain.¹² Salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang dianggap peneliti dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan juga dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu model pembelajaran yang bertujuan untuk melatih pengetahuan dan keterampilan siswa, dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil yang anggota kelompoknya antara lima sampai enam orang yang heterogen dan tiap kelompok memiliki satu

¹² Prayogo, *Peranan Pendidikan Matematika dan Statistika dalam Membangun Sumber Daya Manusia yang Profesional*,hal. 419

anggota dari tim-tim asal.¹³ Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam memahami materi pembelajaran matematika.

Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar kognitif karena dalam pembelajaran *jigsaw*, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang di dapat dan dapat meningkatkan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya hal ini dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Didukung dari penelitian sebelumnya oleh Hanik Rahmawati tahun 2010 berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Pada Materi Pokok Persamaan Linier Satu Variabel Semester 1 Kelas VII A MTs NU Miftahut Tholibin Kudus Tahun Pelajaran 2009/2010.” Penelitian yang dilakukan oleh Hanik Rahmawati bahwa penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* pada siklus I hasil belajar yang didapat dari nilai rata-rata kelas yaitu 62,7 dengan banyaknya 62,8 % siswa yang tuntas.

Pada siklus II didapat hasil nilai rata-rata kelas 71,2 dengan banyaknya 88,4% siswa yang tuntas. Kedua siklus mengalami peningkatan hasil belajar yang dilakukan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

¹³ Trianto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivisme* ,(Jakarta: Prestasi Pustaka,2009), hal. 58

Dari penelitian di atas menunjukkan presentase hasil belajar meningkat secara signifikan menunjukkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan serta didukung oleh penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik melakukan penelitian kuantitatif dengan menerapkan tipe model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Adapun judul penelitiannya “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Garis Singgung Lingkaran Kelas VIII di MTsN 1 Blitar Tahun Ajaran 2017/2018”.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

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

1. Metode ceramah masih menjadi pilihan utama dalam menyampaikan materi pelajaran. Metode ini berkomunikasi cenderung satu arah dan lebih menekankan kepada aspek kognitif saja, dan kurang memperhatikan aspek afektif dan psikomotorik.
2. Siswa cenderung pasif, kurang berpartisipasi terhadap jalannya kegiatan belajar mengajar. Biasanya siswa hanya menerima materi dari apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa sudah merasa cukup terhadap materi yang sudah mereka terima.
3. Siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami cara belajar berpikir dan memotivasi diri sendiri.

4. Masih kurangnya pembelajaran dengan menerapkan kemampuan seperti menganalisa, berpikir kritis dan kreatif sebagai alat untuk menyelesaikan masalah.
5. Kurangnya partisipasi siswa didalam kelas secara merata. Hanya didominasi oleh beberapa siswa yang ikut berpartisipasi secara aktif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, agar dapat menumbuhkan sikap aktif, mengembangkan kemampuan berpikir secara kreatif dan inovatif, maka diperlukan proses pembelajaran matematika yang dapat diikuti dengan baik dan dapat menarik perhatian dari siswa. Pada hakikatnya penelitian difokuskan pada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis singgung lingkaran kelas VIII di MTsN 1 Blitar.

Menghindari adanya pembahasan yang terlalu luas dan menyimpang dari apa yang dimaksudkan dalam penelitian ini memiliki pembatasan sehingga hasil-hasilnya pun tidak terlepas dari pembatasan tersebut. Pembatasan masalah perlu dikemukakan disini agar dapat dipertimbangkan dalam memberikan interpretasi terhadap hasil temuan. Beberapa diantaranya pembatasan masalah tersebut adalah:

1. Pada hakikatnya penelitian difokuskan model pembelajaran *jigsaw* yaitu salah satu model pembelajaran kooperatif yang memiliki teknik metode membentuk “kelompok ahli”.
2. Penelitian ini dibatasi pada kelas VIII-5 dan model pembelajaran konvensional pada kelas VIII-6 sebagai pembandingan di MTsN 1 Blitar.

3. Hasil belajar kognitif, yaitu hasil belajar dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi siswa menyelesaikan *post test* materi garis singgung lingkaran biasanya berupa presentase nilai.

C. Rumusan Masalah

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

1. Apakah terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis singgung lingkaran kelas VIII di MTsN 1 Blitar tahun ajaran 2017/2018?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis singgung lingkaran kelas VIII di MTsN 1 Blitar tahun ajaran 2017/2018?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis singgung lingkaran kelas VIII di MTsN 1 Blitar tahun ajaran 2017/2018?
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis singgung lingkaran kelas VIII di MTsN 1 Blitar tahun ajaran 2017/2018?

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹⁴ Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika pada materi garis singgung lingkaran kelas VIII di MTsN 1 Blitar tahun ajaran 2017/2018”

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun kepentingan praktis.

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan informasi mengenai model pembelajaran yang tepat dalam mengajar materi garis singgung lingkaran kepada siswa kelas VIII MTsN 1 Blitar sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal dalam materi tersebut. Sedangkan dalam bidang keilmuan diharapkan dapat memperkaya khasanah keperpustakaan yang berkaitan dengan bidang pembelajaran di MTsN 1 Blitar.

¹⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 110

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Bagi institusi pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika di dalam kelas.

b. Bagi guru

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

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika khususnya materi garis singgung lingkaran.

d. Bagi Peneliti

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

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dan referensi dalam menyusun rancangan penelitian yang lebih baik lagi.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi pembiasan dan kesalahpahaman penafsiran yang ada dalam judul maka berikut ini dijelaskan beberapa istilah dan ruang lingkup penelitian.

1. Definisi Konseptual

Secara lengkap penelitian ini berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Garis Singgung Lingkaran Kelas VIII di MTsN 1 Blitar Tahun Ajaran 2017/2018”

Untuk memperjelas dan menghindari persepsi yang salah mengenai judul diatas, maka perlu kiranya peneliti menegaskan beberapa istilah penting sebagai berikut:

a) Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁵

b) Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah suatu perencanaan atau suatu pola pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok-kelompok yang telah dibentuk untuk memperoleh sasaran pembelajaran bersama sesuai dengan tugas yang diberikan guru.¹⁶

¹⁵ Dessy Anwar, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia Surabaya, 2003), hal. 299

¹⁶ Syaifurahman & Tri Ujiati, *Manajemen dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Indeks, 2013), hal. 71

c) Tipe Jigsaw

Metode Jigsaw adalah guru membentuk “kelompok ahli” (*expert group*). Setiap anggota yang mendapat bagian/subtopik yang sama berkumpul dengan anggota dari kelompok-kelompok yang juga mendapat bagian/subtopic tersebut. Perkumpulan inilah yang disebut sebagai “kelompok ahli”.¹⁷ Kelompok-kelompok ahli ini lalu bekerja sama mempelajari/mengerjakan bagian/subtopik tersebut. Kemudian, masing-masing anggota dari kelompok ahli kembali ke kelompoknya yang semula, lalu menjelaskan apa yang baru saja dipelajarinya (dari “kelompok ahli”) kepada rekan-rekan kelompok yang semula.¹⁸

d) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹⁹ Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar belajar mengajar.²⁰

e) Garis Singgung Lingkaran

Garis singgung lingkaran adalah garis yang memotong lingkaran disatu titik. Garis singgung lingkaran tegak lurus dengan diameter atau jari-jari lingkaran. Titik potong garis singgung dengan lingkaran disebut titik singgung.

¹⁷ *Ibid*,hal. 205

¹⁸ *Ibid*,hal.206

¹⁹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi* ,...hal.37

²⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*,(Yogyakarta:Pustaka Pelajar,2009), hal. 46

Sifat-sifat garis singgung lingkaran sebagai berikut:²¹

- i) Garis singgung lingkaran memotong lingkaran di satu titik
- ii) Garis singgung lingkaran tegak lurus dengan jari-jari lingkaran yang melalui titik singgungnya.

2. Definisi Operasional

a) Pengaruh

Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dan apa yang dipengaruhi. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkan. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa pengaruh adalah sesuatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain.

b) Model Pembelajaran Kooperatif

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

c) Tipe Jigsaw

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

- 1) Guru membagi siswa dalam kelompok yang berjumlah 5-6 orang dan membagi pelajaran yang akan dibahas kedalam 5-6 segmen. Siswa membagi tugas/materi yang berbeda pada tiap siswa dalam tiap kelompok.

²¹ Miyanto & Ngapiningsih, *Matematika SMP/MTs Kelas VIII Semester 2*, (Klaten: Intan Pariwara, 2017), hal. 44

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

d) Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

e) Garis Singgung Lingkaran

Garis singgung lingkaran adalah garis yang memotong lingkaran disatu titik.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan pada proposal ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian inti dan bagian akhir. Dengan rincian sebagai berikut:

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, halaman prakata, halaman daftar isi, halaman daftar gambar, halaman daftar tabel, halaman daftar lampiran dan halaman abstrak.

Bagian utama skripsi ini terdiri dari enam bab, yang berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya.

BAB I : Pendahuluan, terdiri dari a) latar belakang, b) identifikasi masalah dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) hipotesis penelitian, f) kegunaan penelitian, g) penegasan istilah, h) sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori, yang terdiri dari a) deskripsi teori, b) penelitian terdahulu, c) kerangka pemikiran.

BAB III : Metode Penelitian, yang meliputi a) rancangan penelitian, b) variabel penelitian, c) populasi, sampel, dan sampling, d) kisi-kisi instrumen, e) instrumen penelitian, f) sumber data dan skala pengukuran, g) teknik pengumpulan data, h) teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian, berisi tentang a) deskripsi data dan b) analisis data.

BAB V : Pembahasan, berisi membahas tentang hasil penelitian yaitu a) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar dan b) besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar

BAB VI : Penutup, akan dibahas mengenai a) simpulan dan b) saran-saran yang relevansinya dengan permasalahan yang ada.

Pada bagian yang paling akhir memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan keaslian tulisan, dan daftar riwayat hidup.