

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI KELILING DAN LUAS DAERAH KELAS IV SD NEGERI CEUNGCEUM

Sri Mulyani Rahayu Rejeki¹, Sunanah², Rahmat Permana³
¹²³Program S-1 PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Email: sriahayu07814@gmail.com

Email: sunanihsyima@yahoo.co.id

Email: rahmatumtas@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi karena pada zaman sekarang ini masih ada sekolah yang menggunakan metode ceramah dimana pembelajaran hanya terpusat pada guru. Pada awal pembelajaran siswa tampak bersemangat namun setelah memasuki kegiatan inti siswa terlihat bosan dan mengantuk sehingga hasil belajar siswa pun tidak optimal. Salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif jigsaw pada materi keliling dan luas daerah. Dengan diterapkannya model pembelajaran tersebut diharapkan adanya pengaruh pada prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap prestasi belajar siswa pada materi keliling dan luas daerah mata pelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Ceungceum. Dari hasil data yang telah dianalisis, diperoleh sig. (2-tailed) $0,003 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak. Model Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Ceungceum pada materi keliling dan luas daerah mata pelajaran matematika. Memperoleh t_{hitung} yaitu 3,306 dan t_{tabel} yaitu 2,04841. Untuk t_{hitung} yang didapat berada pada wilayah yang positif atau $3,306 > 2,04841$ sehingga H_a diterima. Nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,33 dan kelas kontrol yaitu 70,33 ($82,33 > 70,33$). Maka model pembelajaran *jigsaw* memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Ceungceum pada materi keliling dan luas daerah mata pelajaran matematika.

Kata Kunci: Kooperatif tipe *jigsaw*, Model Pembelajaran, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of the jigsaw type cooperative learning model on the mathematics learning achievement of fourth grade students in elementary schools. This research is motivated because at this time there are still schools that use the lecture method where learning is only centered on the teacher. At the beginning of learning the students looked excited but after entering the core activities the students looked bored and sleepy so that student learning outcomes were not optimal. One alternative that can be used in learning Mathematics is by applying the jigsaw cooperative learning model to the circumference and area material. With the implementation of the learning model is expected to have an influence on student achievement. This study aims to determine the effect of the jigsaw cooperative learning model on student achievement in the area and circumference material for mathematics students in grade IV SD Negeri Ceungceum. The results of the data that has been analyzed, obtained sig. (2-tailed) $0.003 < 0.05$ which means H_0 is rejected. The jigsaw cooperative learning model has a significant effect on the learning achievement of fourth grade students at SD Negeri Ceungceum on the circumference and area of mathematics subject. Obtaining t_{count} is 3.306 and t_{table} is 2.04841. For the t_{count} obtained, it is in the positive area or $3.306 > 2.04841$ so that H_a is accepted. The average value of the experimental class is 82.33 and the control class is 70.33 ($82.33 > 70.33$). So the jigsaw learning model has a positive influence on the learning achievement of fourth grade students at Ceungceum State Elementary School on the circumference and area of mathematics subject matter.

Keywords: *Jigsaw cooperative type, Learning Model, Learning Outcomes.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan formal di sekolah menjadi salah satu dasar bagi para siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dirinya dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya manusia. Penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan guru dan siswa, dalam bentuk interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan berpedoman pada kurikulum. Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum SD kelas IV adalah mata pelajaran Matematika.

Mata pelajaran matematika diberikan kepada peserta didik mulai dari Sekolah Dasar (SD) untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta mampu bekerjasama. Kompetensi itu diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan, memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti dan kompetitif. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak senang dengan pelajaran matematika, sehingga dalam proses pembelajaran di kelas aktivitas belajar kurang yang menyebabkan prestasi belajar matematikanya rendah.

Untuk memperoleh prestasi belajar yang lebih baik dan teratur diperlukan kebiasaan belajar yang baik dan teratur. Kebiasaan yang baik dan terarah serta teratur akan membuat siswa belajar sesuai dengan rencana

belajar. Keteraturan belajar, penggunaan dan pembagian waktu belajar dilaksanakan dengan baik setiap hari, maka akan menjadi suatu kebiasaan belajar yang baik pula.

Pemilihan metode pembelajaran disesuaikan dengan situasi dan kondisi peserta didik, serta karakteristik dari setiap indikator dan kompetensi yang hendak dicapai pada setiap mata pelajaran. Didalam kenyataan di lapangan metode paling sering digunakan oleh pendidik adalah metode ceramah. Metode ceramah membuat posisi peserta didik akan terpasung sebagai peran pasif. Peserta didik akan mendengarkan penjelasan guru secara monoton antara pendidik dan peserta didik tidak ada jalinan aktivitas yang interaktif. Peserta didik menjadi pasif karena pendidik memborong penggunaan waktu pembelajaran.

Hasil studi lapangan menunjukkan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran matematika, yaitu: (1) Pembelajaran hanya menggunakan metode metode ceramah saja. (2) Siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa belum diberi kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya/guru mendominasi pembelajaran, dan siswa cenderung pasrah pada nasib.

Salah satu alternatif yang dilakukan guru guna menjawab permasalahan pembelajaran tersebut serta untuk lebih mengaktifkan pembelajaran dikelas adalah pembelajaran kooperatif dengan model *jigsaw*.

Kelebihan dalam *Cooperative Learning* tipe *jigsaw*, antara lain mengembangkan kerja tim dan kemampuan bekerjasama, mengembangkan kegembiraan belajar sejati, informasi, menghilangkan sikap mementingkan diri sendiri dan strata sosial. Berdasarkan penjelasan diatas, pendekatan *Cooperative Learning* merupakan pendekatan yang sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran Matematika karena dalam pembelajaran Matematika sangat diperlukan untuk bekerja sama.

Ketidaktercapaian tujuan pembelajaran tersebut tergambar dari nilai ulangan semester pada mata pelajaran matematika yang mana nilai rata-rata hanya mencapai 48,67 di kelas IVA dan 49,33 di kelas IVB. Jumlah siswa yang mencapai KKM ada 2 orang siswa kelas IVA dan 5 orang siswa di kelas IVB dengan nilai KKM 65.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Prestasi Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Daerah Kelas IV SD Negeri Ceungceum.

B. METODE PENELITIAN

Sehubungan dengan masalah yang akan diteliti memerlukan pengamatan dan penelitian yang mendalam, maka jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan jenis data kuantitatif. Adapun menurut Sugiyono (2014: 72) bahwa: Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan

tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

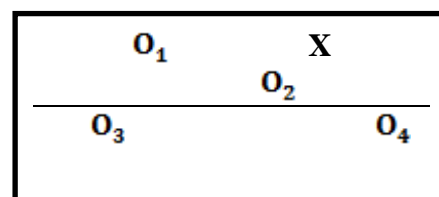
Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2016: 114) “*quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang sulit dilaksanakan walaupun demikian design ini lebih baik dari *pre-experimental design*”.

Objek penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa, dengan menggunakan rancangan penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2016: 116) “*Nonequivalent Control Group Design* hampir sama dengan pretest-posttest kontrol group design, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random”.

Desain ini menggunakan dua kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang diberikan perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, sedangkan kelas control adalah kelompok pengendali atau kelompok yang tidak diberikan perlakuan. Berikut ini adalah paradigma *Nonequivalent Control Group Design* menurut Sugiyono (2016: 116)

Gambar 1.

Desain *Nonequivalent Control Group Design*



Keterangan:

O_1 : nilai *pretest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_2 : nilai *posttest* kelompok yang diberi perlakuan (eksperimen)

O_3 : nilai *pretest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

O_4 : nilai *posttest* kelompok yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

X : perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*

Dalam penelitian ini, kelas IVB akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 15 orang siswa, sedangkan kelas IVA dijadikan sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 15 orang siswa. Hal tersebut dikarenakan pada penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*, yang merupakan pada desain tersebut sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Desain penelitian ini tidak mengambil subjek secara acak dari populasi namun menggunakan seluruh objek dalam kelompok utuh untuk diberi perlakuan. Hal tersebut dikarenakan pada penelitian ini menggunakan *quasi experimental design*, yang merupakan pada desain tersebut sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Desain penelitian ini tidak mengambil subjek secara acak dari populasi namun

menggunakan seluruh objek dalam kelompok utuh untuk diberi perlakuan.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonprobability Sampling*. Menurut Sugiyono (2014 :122) *nonprobability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sedangkan jenis sampel yang digunakan yaitu *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* ini merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2016: 124).

Menurut Sugiyono (2016:61) “Variabel dalam penelitian dibedakan menjadi variabel bebas dan variabel terikat”.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

- a. Variable Bebas : Model Pembelajaran Kooperatif
- b. Variable Terikat : Terhadap Prestasi Belajar

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu wawancara tidak terstruktur,

observasi, dokumentasi dan tes. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

a. Wawancara tidak terstruktur

Sugiyono (2014: 191), “wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya”. Pedoman wawancara yang digunakan pada wawancara tidak terstruktur hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Melalui wawancara ini, peneliti mendapatkan berbagai informasi tentang pembelajaran matematika di kelas IV yang selama ini berlangsung di SD Negeri Ceungceum, sehingga dapat menentukan variabel atau permasalahan yang harus diteliti.

b. Tes

Menurut Kasmadi (2014: 69) “Tes merupakan rangkain pertanyaan yang memerlukan jawaban sebagai alat ukur dalam proses asesmen maupun evaluasi dan mempunyai peran penting untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, kecerdasan, bakat atau kemampuan yang dimiliki individu atau kelompok”. Dalam proses pembelajaran, tes digunakan untuk mengukur

tingkat pencapaian keberhasilan siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Bentuk tes yang diberikan dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir. Setiap jawaban benar memiliki skor 1 dan jawaban salah memiliki skor 0.

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen tes yaitu tes tulis berupa soal uraian. Sebelum pembuatan soal, peneliti terlebih dahulu membuat kisi-kisi instrumen tes yang berfungsi sebagai acuan pembuatan soal.

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua macam tes, yaitu pretest dan posttest. Pretest adalah tes yang dilakukan sebelum perlakuan dan posttest adalah tes yang dilakukan setelah perlakuan. Tes dilakukan untuk mengukur hasil siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

D. SIMPULAN

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Daerah kelas IV SD Negeri Ceungceum” dilaksanakan pada 30 siswa yang terbagi menjadi 15 siswa kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan 15 siswa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Metode penelitian ini menggunakan *Quasi Experimental Design* dengan *Nonequivalent Control Design*.

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dengan aplikasi SPSS 25, diperoleh sig. (2.tailed) $0,003 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dan H_0 ditolak. Model pembelajaran Kooperatif Jigsaw memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi keliling dan luas daerah di kelas IV SD Negeri Ceungceum. Untuk t_{hitung} yang didapat yaitu 3,306 dan t_{tabel} yaitu 2,04841. T_{hitung} yang didapat berada pada wilayah yang positif atau $3,306 > 2,04841$ sehingga H_a diterima. Nilai rata-rata kelas eksperimen $>$ nilai rata-rata kelas kontrol ($82,33 > 70,33$).

Maka model pembelajaran Kooperatif Jigsaw memiliki pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Ceungceum pada materi keliling dan luas daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Menagajar*. PT Rhineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful. 2018. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Usaha Nasional. Surabaya.
- Eggen, Paul dan Kauchak, Don. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. PT Indeks. Jakarta.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz Media. Yogyakarta.
- Isjoni. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Kasmadi dan Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Nasaruddin. 2013. *Karakteristik dan Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah*. STAIN Papopo.

Riyanto, yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran (sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas)*. Kencana Predia Media Group. Jakarta.

Russeffendi, ET. 1980. *Pengajaran Matematika Modern*. Tarsito. Bandung.

Satyawan. 2011. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa pada Materi Pokok Kubus dan Balok Kelas VIII MTs Assyafi'iyah Gondong Tulungagung Tahun Ajaran 2010/2011*. STAIN Tulungagung.