

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning Tipe jigsaw*

Dalam proses pembelajaran diperlukan adanya suatu model pembelajaran sebagai langkah atau sistematika dalam penyampaian materi belajar. Menurut Rusman, (2012) Berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan – bahan pembelajaran dan pembimbing pembelajaran dikelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Menurut Suprijono (2014) model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional dikelas. “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan , termasuk didalamnya tujuan – tujuan pembelajaran, tahap-tahap didalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas” Arends (dalam Suprijono, 2014).

Menurut Taniredja (dalam Lauren & Puspasari, 2020) model pembelajaran kooperatif merupakan sistem pengajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Sementara itu, menurut Slavin (Isjoni, 2014) *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang proses pembelajarannya dengan membentuk kelompok belajar, terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh keterlibatan dan keaktifan siswa dalam tim untuk mencapai tujuan bersama.

b. Ciri- ciri Pembelajaran *Cooperative Learning*

Pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim dkk (2006: 6) memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya; 2) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; 3) Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, dan jenis kelamin berbeda-beda; 4) Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Tiga konsep sentral yang menjadi karakteristik pembelajaran kooperatif menurut Nur (2005) adalah sebagai berikut : 1) Penghargaan kelompok; pembelajaran kooperatif menggunakan tujuan-tujuan kelompok untuk memperoleh penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diperoleh jika kelompok mencapai kriteria yang telah ditentukan oleh penampilan individu sebagai anggota kelompok dalam menciptakan hubungan antar personal yang saling mendukung, saling membantu, dan saling peduli, 2) Pertanggungjawaban individu; keberhasilan kelompok tergantung dari semua anggota kelompok. Pertanggungjawaban tersebut menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar. Adanya pertanggungjawaban secara individu juga menjadikan setiap anggota siap untuk menghadapi tes dan tugastugas lainnya tanpa bantuan teman sekelompoknya, 3) Kesempatan yang sama untuk mencapai keberhasilan; pembelajaran kooperatif metode skoring yang mencakup nilai perkembangan berdasarkan peningkatan prestasi yang diperoleh siswa dari yang terdahulu. Melalui penggunaan metode skoring ini baik yang berprestasi rendah, sedang atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan untuk berhasil dan melakukan yang terbaik pada kelompoknya.

Dalam pendapat ahli di atas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif di bagi menjadi tujuh bagian yaitu sebagai berikut : 1) siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka "sehidup sepenanggungan bersama", 2)

siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri; 3) siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama; 4) siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya; 5) siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok; 6) siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya; 7) siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

c. Tujuan *Cooperative Learning*

Menurut Stahl (dalam Isjoni, 2014) “tujuan model pembelajaran *Cooperative Learning* yaitu agar siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar, melatih siswa untuk memiliki ketrampilan, baik ketrampilan berpikir, maupun ketrampilan sosial, seperti ketrampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerjasama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas”. Menurut Ibrahim (dalam Isjoni, 2014) model *Cooperative Learning* dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran yang penting yaitu :

a) Hasil Belajar Akademik

Dalam *Cooperative Learning* meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas- tugas

akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan, model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, *Cooperative Learning* dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademis.

b) Penerimaan Terhadap Perbedaan Individu

Tujuan lain model *Cooperative Learning* adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

c) Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting *Cooperative Learning* adalah mengajarkan kepada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial penting dimiliki siswa, sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam ketrampilan sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Cooperative Learning* adalah agar siswa dapat meraih keberhasilan dalam belajar, melatih siswa untuk memiliki ketrampilan, baik ketrampilan berpikir, maupun ketrampilan sosial, seperti ketrampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain.

d. Kelebihan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning*

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Menurut Jerolimek dan Parker (dalam Isjoni, 2007) Model *Cooperative Learning* memiliki keunggulan antara lain:

- a. Saling ketergantungan positif;
- b. Adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu;
- c. Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas;
- d. Suasana kelas rileks dan menyenangkan;
- e. Terjalin hubungan yang hangat untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sementara itu, kelemahan-kelemahan Model *Cooperative Learning* Menurut Isjoni (2014) antara lain adalah:

- a. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu;
- b. Agar pembelajaran didalam kelas berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai;

- c. Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas, sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan;

e. Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*

1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagi materi pembelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompoknya.

Menurut Slavin (dalam Astuti & Abadi, 2015) *jigsaw* merupakan pembelajaran kooperatif dengan para siswa bekerja dalam tim yang heterogen. Para siswa 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 siswa selesai membaca, siswa-siswa dari tim yang berbeda yang mempunyai fokus topik yang sama bertemu dalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan topik mereka selama 30 menit.

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada orang lain. Dengan demikian, siswa akan saling tergantung satu sama lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan (Rusyaid & Salim, 2021).

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, terdapat kelompok ahli dan kelompok asal. Kelompok asal adalah kelompok awal siswa terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Guru harus terampil dan mengetahui latar belakang siswa agar tercipta suasana yang baik bagi setiap anggota kelompok. Sedangkan kelompok ahli, yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topic tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.

2) Langkah-Langkah Model Kooperatif Tipe Jigsaw

Menurut Trianto (Rahmawati & Ismunandar, 2013) untuk pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, disusun langkah-langkah sebagai berikut: 1) siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan lima sampai enam orang; 2) guru memberikan materi pelajaran yang akan diajarkan dalam bentuk teks yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa sub bab; 3) setiap

anggota kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya; 4) anggota kelompok lain yang telah mempelajari sub bab yang sama bertemu dengan kelompok ahli untuk mendiskusikan; 5) setiap anggota kelompok ahli setelah kembali kekelompok asal bertugas mengajar teman-temannya; 6) pada pertemuan dan diskusi kelompok asal, siswa-siswa dikenai tagihan berupa kuis individu).

Menurut Rusman (Sukarmini, et al, 2016) langkah-langkah dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yakni: 1) siswa dikelompokkan dengan anggota kurang lebih 4-5 orang, 2) tiap orang dalam tim diberikan materi atau tugas yang berbeda, 3) anggota dalam tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), 4) setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang sub bab yang mereka kuasai, 5) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, 6) pembahasan, dan 7) penutup. Secara garis besar sintaks pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Sintaks Kooperatif tipe Jigsaw

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan menyuguhkan berbagai fakta,

	pengalaman yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran.
Fase 3 Group atau kelompok asal/dasar	Siswa dikelompokkan menjadi kelompok asal/dasar dengan anggota 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik yang heterogen. Setiap anggota kelompok diberikan sub pokok bahasan atau topik yang berbeda untuk mereka pelajari.
Fase 4 Kelompok ahli atau <i>expert group</i>	Guru menyuruh siswa yang mendapat topik sama berdiskusi dalam kelompok ahli
Fase 5 Tim ahli kembali pada kelompok	Siswa kembali ke kelompok asal/dasar untuk menjelaskan apa yang mereka dapatkan dalam kelompok ahli.
Fase 6 Evaluasi	Semua siswa diberikan tes yang melingkupi semua topik.
Fase 7 Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun kelompok.

(Masluchah dan Abdullah, 2013)

3) Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut Ibrahim (dalam Abdullah, 2017) kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan kemampuan siswa mengungkapkan idea tau gagasan dalam memecahkan masalah tanpa takut membuat salah.
- b) Dapat meningkatkan kemampuan sosial: mengembangkan rasa percaya diri dan hubungan interpersonal yang positif.
- c) Siswa lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan materi pada masing-masing kelompok.

- d) Siswa lebih memahami materi yang diberikan karena dipelajari lebih dalam dan sederhana dengan anggota kelompoknya.
- e) Siswa lebih menguasai materi karena mampu mengajarkan materi tersebut kepada teman kelompoknya.
- f) Siswa diajarkan bagaimana bekerjasama dengan kelompok.
- g) Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif

Menurut Jhonson dan Johnson (dalam Putra & Hartati, 2014) manfaat atau kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu:

- a) meningkatkan hasil belajar;
- b) meningkatkan daya ingat
- c) dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi;
- d) mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu);
- e) meningkatkan hubungan antara manusia yang heterogen;
- f) meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah;
- g) meningkatkan sifat positif terhadap guru;
- h) meningkatkan harga diri anak;
- i) meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif;
- j) meningkatkan keterampilan hidup dalam bergotong-royong

4) Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut Ratumanan (2002), kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a) Siswa tidak memiliki rasa percaya diri dalam berdiskusi maka akan sulit dalam menyampaikan materi pada teman.
- b) Siswa yang aktif akan lebih mendominasi diskusi, dan cenderung mengontor jalannya diskusi.
- c) Siswa yang memiliki kemampuan membaca dan berfikir rendah akan mengalami kesulitan untuk menjelaskan materi apabila ditunjuk sebagai tenaga ahli.
- d) Siswa yang tidak terbiasa berkompetensi akan sulit untuk mengikuti proses pembelajaran.
- e) Jika tidak didukung dengan kondisi kelas yang luas metode sulit dijalankan mengingat siswa harus beberapa kali berpindah dan berganti kelompok.
- f) Membutuhkan waktu yang lebih lama apalagi bila 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.

2. Media Ular Tangga

a) Pengertian Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga menjadi salah satu penunjang dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membuat siswa tidak

merasa bosan dan pembelajaran lebih variatif dan inovatif. Menurut Fajri et al., (2023) permainan ular tangga adalah permainan yang dilakukan lebih dari satu orang / tim, sehingga dalam permainan tim atau kelompok dapat melatih keterampilan sosio-emosional anak dan mempermudah anak dalam bertinteraksi dengan temannya. Permainan tim ini merupakan jenis model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) yang sesuai dengan model pembelajaran yang dipakai pada penelitian ini.

Menurut Wandini & Sinaga (dalam Lukman dkk, 2023) menyatakan bahwa “permainan ular tangga merupakan permainan papan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih yang setiap pemainnya memiliki bidak dan peluang melempar dadu”. Sedangkan Affandi (dalam Anggraini & Rochmadi, 2021) menjelaskan permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sering dimainkan oleh seseorang. Konsep dalam permainan ular tangga yaitu dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan melempar dadu, apabila memperoleh gambar tangga berarti harus naik dan gambar ular berarti harus turun. Permainan ular tangga dilakukan dengan metode tersebut hingga ada pemain yang berhasil mencapai finish.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga adalah salah satu permainan kooperatif atau media permainan yang dilakukan oleh beberapa orang dengan cara setiap pemainnya memiliki bidak dan peluang berjalan dengan melempar dadu yang merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membuat siswa tidak merasa

bosan dan pembelajaran lebih variatif dan inovatif yang dapat melatih keterampilan sosio-emosional anak dan mempermudah anak dalam bertinteraksi dengan temannya.

b) Langkah-langkah Penggunaan Media Ular Tangga

Menurut Istiyani dkk (2015) Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif permainan ular tangga dan kartu soal terdiri dari 5 anggota dalam satu kelompok yang ditugaskan untuk memainkan ular tangga dan menjawab pertanyaan sesuai jumlah mata dadu, kesempatan bergiliran yang berulang-ulang akan berulang-ulang pula memahamkan siswa terhadap konsep materi pembelajaran, jawaban yang keliru akan diluruskan oleh pembaca soal supaya seluruh anggota memahami jawaban yang sebenarnya, bekerjasama agar mencapai finish sehingga kelompok akan memenangkan permainan. Artinya para siswa harus memiliki tanggung jawab dan kerjasama yang positif dalam menyelesaikan tugas.

Menurut Rifai (dalam Lukman et al., 2023) langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga yaitu, 1) Menyampaikan materi pembelajaran; 2) membagi siswa menjadi 4 kelompok secara heterogen (4 orang siswa perkelompok); 3) menyiapkan media permainan ular tangga yang akan digunakan; 4) menjelaskan tentang media permainan ular tangga dan aturan dalam permainan ular tangga; 5) memberikan aba-aba jika permainan akan dimulai dan permainan akan berakhir ketika salah satu pemain/kelompok sudah sampai di kotak *fin-ish*; 6)

membagikan LKK kepada setiap kelompok untuk dikerjakan; 7) setiap kelompok mempresentasikan LKK dan 8) Kesimpulan

c) Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Setiap media yang digunakan dalam proses pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga menurut (Rahayu et al., (2022) yaitu:

- 1) Siswa belajar sambil bermain
- 2) Siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok,
- 3) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga
- 4) Tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran ular tangga

Media permainan ular tangga tidak akan kondusif di dalam kelas jika tidak diatur dengan baik dan terencana. Menurut Rahayu, Rusmin & Deskoni (2019) kekurangan media permainan ular tangga

- 1) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan peserta didik akan terjatuh bila menemui ekor ular.
- 2) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk men-jelaskan kepada anak.
- 3) Permainan ular tangga tidak dapat me-ngembangkan semua materi pembelajaran.
- 4) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

- 5) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

3. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 (dalam Irawan & Febriyanti, 2016) belajar adalah proses interaksi yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu. Hasil belajar menurut (Tanjung & Nababan, 2016) adalah perubahan yang terjadi pada kemampuan yang dimiliki seseorang dari proses pembelajaran. Hasil belajar matematika menurut (Irawan & Febriyanti, 2016) adalah penilaian kemampuan dari proses pembelajaran yang dilakukan dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Pembelajaran matematika menurut Arsana dkk (dalam Khotimah & As'ad, 2020) adalah salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari dan merupakan sarana dalam berpikir dan bernalar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang merupakan hasil yang diterima oleh peserta didik dari pengalaman yang dialami oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari melalui proses pembelajaran yang mempunyai manfaat bagi peserta didik salah satunya adalah dapat meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik

serta dapat membantu peserta didik menggunakan penalaran dalam menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari.

b) Aspek-aspek dalam Hasil Belajar

Hasil belajar siswa menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai keberhasilan dalam proses belajar yang dilakukannya. Oleh sebab itu hasil belajar siswa yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda, hal ini disebabkan oleh beberapa aspek atau faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Sudjana (2011) menjelaskan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dalam diri siswa itu, dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan.

Sedangkan menurut Susanto (2013) faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, antara lain:

1) Kecerdasan Anak

Kecerdasan siswa menentukan hasil belajarnya, dengan tingkat kecerdasan yang tinggi siswa akan mampu menghadapi soal evaluasi dengan mudah.

2) Kesiapan dan Kematangan

Kesiapan siswa dalam menghadapi ulangan atau evaluasi, akan berpengaruh terhadap keberhasilannya. Siswa yang tidak siap maka akan kesulitan mengerjakan dan mendapatkan hasil belajar yang rendah.

3) Bakat Anak

Anak yang berbakat akan memiliki kemampuan dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan, serta akan mudah mengerjakan soal evaluasi, sehingga hasil belajarpun akan tinggi dan memuaskan.

4) Kemauan Belajar

Hasil belajar diperoleh dengan adanya aktivitas belajar siswa, jika siswa tidak memiliki kemauan untuk belajar maka hasil belajar yang dicapai adalah nihil.

5) Minat

Minat belajar siswa menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi akan memperhatikan dengan sungguh-sungguh apa yang dipelajarinya. Sehingga keberhasilan belajar akan tampak memuaskan.

6) Model Penyajian Materi Pelajaran

Cara penyajian pendidik atau guru dalam mengajarkan materi akan berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Model pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam memahami materi maka akan membuat siswa dengan mudah mencapai hasil belajar yang tinggi.

7) Pribadi dan Sikap Guru

Sikap guru yang mampu melakukan pendekatan dengan baik kepada siswa akan membuat siswa lebih leluasa untuk mengungkapkan apa yang menjadi permasalahan dalam belajarnya.

Sehingga dengan terpecahnya permasalahan belajar dari siswa akan membuat siswa tambah wawasan dan mampu menghadapi evaluasi dengan tipe soal beracam-macam, serta hasil belajar akan meningkat.

8) Suasana Pengajaran

Suasan dalam pembelajaran yang kondusif serta tenang tidak ada gangguan dari lingkungan atau hal apapun, akan membantu siswa untuk belajar secara tenang dan mudah memahami materi. Sehingga siswa akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

9) Kompetensi Guru

Kompetensi guru adalah kemampuan guru dalam menerapkan pembelajaran dan memahami materi yang akan diajarkan. Guru yang kurang memahami materi yang akan diajarkan akan kesulitan dalam menjelaskan materi, secara langsung siswa akan sulit pula dalam memahami materi dan hasil belajar akan menurun.

10) Masyarakat

Masyarakat juga mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Lingkungan masyarakat yang kurang sadar pendidikan akan bersifat masa bodoh dengan pendidikan anak, maka tidak ada perhatian kepada anak-anak untuk belajar. Sehingga tanpa belajar siswa tidak mungkin mencapai hasil belajar yang tinggi.

4. Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang

a. Pengertian Matematika

Menurut Ismail, dkk (dalam Hamzah & Muhlissarini, 2014 : 48) pada hakekatnya matematika merupakan ilmu yang didalamnya terdapat pembahasan mengenai angka serta perhitungannya, membahas mengenai numerik, berisi mengenai kuantitas dan pengukuran dan perhitungan sebagai sarana untuk berpikir yang terstruktur. Menurut Sinaga (dalam Agustina, 2016) matematika merupakan pelajaran yang berisi mengenai pengetahuan untuk menjadi dasar dalam pekerjaan pada abad globalisasi saat ini. Karena perlunya penguasaan terhadap pengetahuan tertentu yang berkaitan dengan matematika yang nantinya akan berguna dalam melakukan pekerjaan dimasa globalisasi yang setiap pekerjaan tentu membutuhkan matematika. Matematika menjadi dasar dalam pembelajaran karena tidak ada mata pelajaran lain yang tidak membutuhkan matematika. Matematika dengan mata pelajaran lain saling berhubungan satu sama lain.

Sedangkan menurut Agustina (2016) sendiri, matematika adalah ilmu dasar yang aspek penerapan dan aspek penalarannya memiliki peran yang sangat penting sebagai upaya untuk menguasai ilmu dan teknologi. Menurut Susanto (dalam Margareth dkk., 2021) pengertian dari matematika yaitu disiplin ilmu untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari bahkan bisa untuk menyelesaikan masalah pada dunia kerja. Selain itu,

matematika juga berguna dalam mengembangkan kemampuan pengetahuan dan teknologi. Dari pengertian ahli diatas, matematika merupakan ilmu yang berisi angka, numerik, serta perhitungan yang menjadi dasar dalam mengembangkan pengetahuan dan penalaran menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi sehari-hari serta permasalahan pada dunia kerja nantinya.

b. Materi Bangun Ruang

Menurut Sintawati dkk (2020) materi matematika yang diajarkan di Sekolah Dasar adalah Geometri. Yang termasuk dalam materi geometri adalah bangun datar, bangun ruang dan pengukuran. Contoh bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang bisa ditemukan peserta didik adalah meja, lemari, globe, keramik, papan tulis, pensil dan masih banyak lagi. Pada penelitian ini pembelajaran geometri yang dilakukan adalah menggunakan materi bangun ruang. Dalam materi bangun ruang ada bangun ruang kubus, balok, limas, bola, prisma. Sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah bangun ruang kubus.

Menurut Budiarto dan Artiono (dalam Sintawati dkk, 2020) dengan mempelajari materi geometri, peserta didik mampu mengembangkan kemampuan logis. Tidak hanya itu, peserta didik juga mampu mengembangkan instuisi pada ruang. Serta dapat digunakan sebagai penunjang pengetahuan dalam materi pembelajaran yang lain.

Materi geometri dalam penelitian ini adalah materi bangun ruang. Jadi, dengan mempelajari materi geometri yaitu bangun ruang akan membantu mengembangkan kemampuan logis, instuisi ruang dan dapat digunakan sebagai penunjang materi pembelajaran yang lain. Dengan mempelajari materi bangun ruang diharapkan peserta didik mampu mengenal, mampu bernalar dan mampu menyelesaikan masalah sehari-hari.

c. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika menurut Permendiknas 20 Tahun 2006 (dalam Nurdiansyah dkk., 2017) adalah agar peserta didik mampu membekali dirinya sendiri melalui pengetahuan matematika yang dimilikinya. Pengetahuan yang dimaksud disini adalah pengetahuan mengenai konsep dasar matematika yang menggunakan penalaran dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan sehingga pengetahuan matematika yang dimilikinya mampu digunakan penerapannya pada kehidupan nyata. Sehingga dapat dikatakan bahwa melalui pembelajaran matematika, peserta didik mampu mengembangkan kemampuan penalarannya. Tidak hanya itu, dengan kemampuan penalaran yang baik peserta didik mampu menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan matematika.

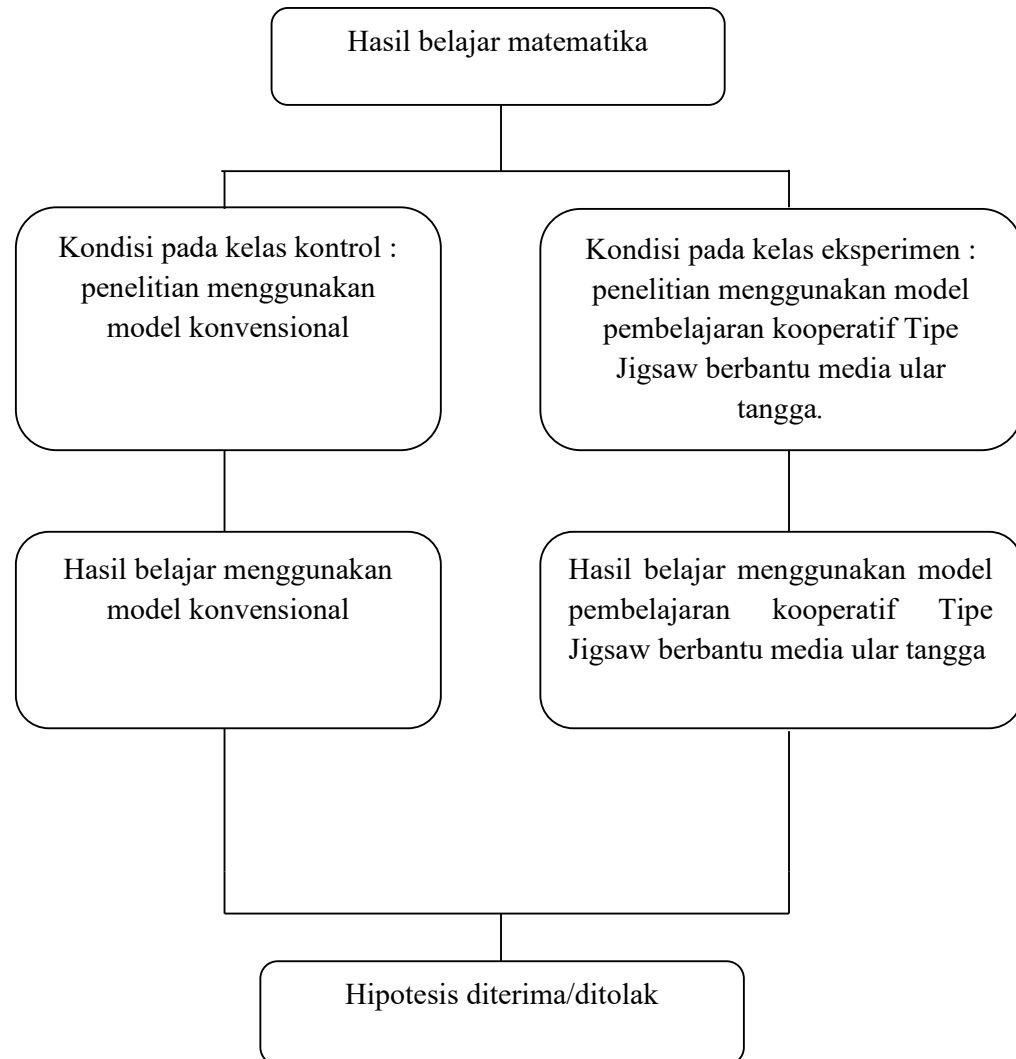
B. Kerangka Berpikir

Hasil belajar yang cukup menurun khususnya pada pelajaran matematika yang merupakan salah satu mata pelajaran penting disebabkan

oleh metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher centered). Hal tersebut sangat tidak ideal diterapkan apalagi pada mata pelajaran matematika yang merupakan mata pelajaran yang membutuhkan aplikasi langsung. Hal tersebut berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu diperlukan usaha untuk usaha untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan merubah model pembelajaran menjadi student centered atau berpusat pada siswa. Selain itu perlu adanya model pembelajaran yang mendukung dan relevan untuk dapat menjadi solusi permasalahan tersebut.

Model pembelajaran yang dirasa sesuai diantaranya adalah model kooperatif tipe jigsaw. Dengan model jigsaw siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama. Siswa bisa saling belajar, bekerjasama dan saling membantu untuk memahami pelajaran yang belum dimengerti sehingga bisa saling membantu antara teman satu dan teman lain, dan bisa sharing agar siswa sama-sama paham dengan materi pelajaran. Selain itu agar tidak terasa membosankan digunakan media pembelajaran yang menunjang. Salah satunya yang relevan dengan model kooperatif tipe jigsaw yaitu media ular tangga. Media ular tangga dimainkan oleh kelompok orang dalam hal ini siswa dengan materi pelajaran sebagai bahan untuk komponennya, sehingga proses pembelajaran lebih aktif dan lebih menyenangkan. Dengan proses pembelajaran seperti itu diharapkan siswa lebih antusias belajar dan hasil belajar siswa lebih meningkat .

Dari kerangka pemikiran di atas, dapat digambarkan bagan sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban dari permasalahan yang telah diteliti dalam penelitian dari penjelasan dengan dugaan sementara. Berdasarkan kajian bentuk kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu :

- Ha : Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media ular tangga terhadap terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Kabupaten Ngawi”
- Ho : Tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media ular tangga terhadap terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Kabupaten Ngawi”.