

## BAB II

### MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE LEARNING* TIPE JIGSAW DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Belajar Matematika

###### a. Pengertian Belajar

Sebagai landasan penguraian mengenai apa yang dimaksud dengan belajar, terlebih dahulu akan dikemukakan beberapa definisi.

- 1) Menurut Slameto “belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.<sup>1</sup>
- 2) Menurut Margaret “belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, ketrampilan, dan sikap”.<sup>2</sup>
- 3) Menurut Clifford T. Morgan berpendapat bahwa “*Learning may be defined as any relatively permanent change in behaviour which occurs as a result of experience or practice*”,<sup>3</sup> belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap sebagai akibat dari pengalaman atau latihan.
- 4) Menurut Jabir Abdul Hamid Jabir, dalam kitabnya *Sikulujiyyah At-Ta'allumi* bahwa:

يعرف التعلّم بأنه تغيير في الاداء او تعديل في السلوك عن طريق الخبرة  
والمران<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), Cet. 3, hlm. 2.

<sup>2</sup> Margaret E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan*, (Jakarta: Rajawali, 1991), hlm. 1.

<sup>3</sup> Clifford T. Morgan dan Richard A. King, *Introduction to Psychology*, (Tokyo: Grow Hill, 1971), hlm. 63.

<sup>4</sup> Jabir Abdul Hamid Jabir, *Sikulujiyyah At-Ta'allumi*, (Mesir: Daarun Nahdhoh Al-A'rabiyyah, 1978), hlm. 8.

Dinamakan belajar dikarenakan adanya perubahan tindakan atau penyesuaian tingkah laku melalui pengalaman dan latihan.

Dari definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan yang ditampakkan dalam peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lain, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya, dimana perubahan tersebut harus relatif menetap.

Di antara ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar menurut Slameto adalah sebagai berikut.<sup>5</sup>

- 1) Perubahan terjadi secara sadar, ini berarti bahwa seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi perubahan dalam dirinya.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, ini berarti bahwa perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, positif maksudnya dalam perubahan belajar senantiasa bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha individu sendiri.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, ini berarti bahwa perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan.

---

<sup>5</sup> Slameto, *op.cit.*, hlm. 3-4.

- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku (sikap, keterampilan, pengetahuan dan sebagainya).

Dalam perspektif keagamaan (dalam hal ini Islam), belajar atau menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap orang Islam. Seperti sabda Nabi Muhammad SAW:

حدثنا هشام بن عمار، حدثنا حفص بن سليمان، حدثنا كثير بن شظير،  
عن محمد بن سيرين، عن أنس بن مالك؛ قال: قال رسول الله صلى الله  
عليه وسلم: طلب العلم فريضة على كل مسلم... (رواه ابن ماجه)<sup>6</sup>

Dari Hisyam bin Ammar, dari Hafsh bin Sulaiman, dari Katsir bin Syindhir, dari Muhammad bin Sirin, dari Anas bin Malik r.a. berkata: Rasulullah SAW bersabda: “Menuntut ilmu adalah fardhu (kewajiban) bagi tiap-tiap muslim...” (HR. Imam Ibnu Majah)

#### b. Pembelajaran Matematika

“Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik”.<sup>7</sup>

Sedangkan matematika secara etimologi, istilah *mathematics* (Inggris), *mathematic* (Jerman), *mathematique* (Perancis), *matematicio* (Itali), *matematiceski* (Rusia), atau *mathematic/wiskunde* (Belanda), berasal dari bahasa Latin *mathematica*, yang mulanya diambil dari bahasa Yunani *mathematike*, yang berarti “*relating to learning*”. Mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* sangat berhubungan erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa, yaitu *mathanein* yang mengandung arti belajar (berfikir).<sup>8</sup>

<sup>6</sup> Ibnu Majah, *Sunan Ibnu Majah*, (Mesir: Darul Fikr, t.t.), hlm. 81.

<sup>7</sup> Amin Suyitno, “Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika 1”, Makalah, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2004), hlm. 1, t.d.

<sup>8</sup> Mutadi, *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PUSDIKLAT Tenaga Teknis Keagamaan-DEPAG, 2007), hlm. 14.

Jadi pembelajaran matematika adalah proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dengan mengajarkan matematika kepada peserta didik yang di dalamnya terkandung upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik lainnya dalam mempelajari matematika.

Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistika, kalkulus dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika yang dapat berupa kalimat dan persamaan matematika, diagram, grafik atau tabel.<sup>9</sup>

Tujuan pembelajaran matematika adalah:<sup>10</sup>

- 1) Melatih cara berpikir dan bernalar secara matematis.
- 2) Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi dan penemuan.
- 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- 4) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan kepada orang lain.

Untuk mencapai kemampuan tersebut perlu dikembangkannya proses belajar matematika yang menyenangkan, memperhatikan keinginan peserta didik, membangun pengetahuan dari apa yang diketahui peserta didik, menciptakan suasana kelas yang mendukung kegiatan belajar, memberikan kegiatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberikan kegiatan yang menantang, memberikan

---

<sup>9</sup> Arini Math, "Definisi Matematika", <http://arimath.blogspot.com/2008/02/definisi-matematika.html> (diakses tanggal 14 Desember 2009).

<sup>10</sup> *Ibid.*

kegiatan yang memberi harapan keberhasilan, menghargai setiap pencapaian peserta didik.

Selain itu di dalam mempelajari matematika peserta didik memerlukan konteks dan situasi yang berbeda-beda sehingga diperlukan usaha guru untuk:

- 1) Memberikan satu permasalahan yang menantang (*challenging problem*) untuk didiskusikan dan diselesaikan menurut cara berpikir peserta didik.
- 2) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dan beradu argumentasi dalam memecahkan masalah dalam kelompok belajarnya (*cooperative learning*).
- 3) Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mempresentasikan atau mengkomunikasikan hasil pemikiran baik pribadi maupun kelompok di depan kelas.<sup>11</sup>

#### c. Teori Belajar

Ada beberapa tentang teori belajar, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Teori Medan/*(Field Theory)*, dengan tokohnya Lewin.

Teori Medan menganggap bahwa belajar adalah proses pemecahan masalah. Beberapa hal yang berkaitan dengan proses pemecahan masalah menurut Lewin dalam belajar adalah:<sup>12</sup>

- a) Belajar adalah perubahan struktur kognitif.
  - b) Pentingnya motivasi. Motivasi adalah faktor yang dapat mendorong setiap individu untuk berperilaku.
- 2) Teori Belajar menurut Bruner.

Dalam memandang proses belajar, Bruner menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Dengan teorinya yang disebut *free discovery learning*, ia mengatakan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan

---

<sup>11</sup> Mutadi, *op.cit*, hlm. 3.

<sup>12</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2007), Cet. 3, hlm. 122.

kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.<sup>13</sup>

3) Teori Konstruktivistik, dengan tokohnya Jean Piaget.

Teori konstruktivistik dikembangkan oleh Piaget pada pertengahan abad 20. Piaget berpendapat bahwa pada dasarnya setiap individu sejak kecil sudah memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri. Pengetahuan yang dikonstruksi oleh anak sebagai objek, maka akan menjadi pengetahuan yang bermakna, sedangkan pengetahuan yang hanya diperoleh melalui proses pemberitahuan tidak akan menjadi pengetahuan yang bermakna. Pengetahuan tersebut hanya untuk diingat sementara setelah itu dilupakan.<sup>14</sup> . Piaget berpendapat bahwa “*learning as personal knowledge construction, particularly in relation to science and mathematics*” (belajar adalah proses konstruksi pengetahuan secara individual, terutama dalam ilmu pengetahuan alam dan matematika).<sup>15</sup>

Prinsip-prinsip dalam pembelajaran yang berpaham konstruktivisme diantaranya sebagai berikut:<sup>16</sup>

- a) Pengertian dibangun oleh peserta didik sendiri baik secara personal maupun sosial.
- b) Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke peserta didik, kecuali hanya dengan keaktifan peserta didik itu sendiri untuk bernalar.
- c) Peserta didik aktif mengkonstruksi terus menerus sehingga selalu terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap, serta sesuai dengan konsep ilmiah.

---

<sup>13</sup> Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), Cet. 1, hlm. 40.

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *op.cit.*, hlm. 124.

<sup>15</sup> *Ibid.*, hlm. 18.

<sup>16</sup> Defantri, “Pembelajaran Matematika di Sekolah”, <http://defantri.blogspot.com/2009/05/pembelajaran-matematika-di-sekolah.html> (diakses tanggal 14 Desember 2009).

- d) Guru hanya membantu menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi peserta didik berjalan mulus sesuai dengan kemampuan peserta didik.

Ciri-ciri pembelajaran matematika secara konstruktivisme, sebagai berikut:<sup>17</sup>

- a) Peserta didik secara aktif dalam belajar,
- b) Peserta didik belajar materi matematika secara bermakna,
- c) Peserta didik belajar bagaimana belajar itu,
- d) Informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan skemata yang telah dimiliki peserta didik,
- e) Orientasi pembelajaran adalah investigasi dan penemuan,
- f) Berorientasi pada pemecahan masalah.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran yang dikembangkan dari teori konstruktivisme karena mengembangkan struktur kognitif untuk membangun pengetahuan sendiri melalui berpikir rasional.

#### d. Persamaan Linear Satu Variabel

Persamaan linear satu variabel merupakan salah satu materi pokok dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk mata pelajaran matematika yang diajarkan kepada peserta didik SMP atau sederajat kelas VII semester gasal. Dalam materi pokok persamaan linear satu variabel mempelajari tentang pengertian persamaan linear satu variabel dan penyelesaian persamaan linear satu variabel.

##### 1) Pengertian Persamaan Linear Satu Variabel

- Persamaan adalah kalimat terbuka yang memuat tanda sama dengan (=)
- Persamaan linear satu variabel adalah persamaan yang hanya memuat satu variabel dengan pangkat satu.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> *Ibid.*

Perhatikan kalimat-kalimat terbuka berikut ini

- a)  $a + 1 = 6$       c)  $6 + 2y = 3y - 1$       e)  $t^2 - 6 = 10$   
 b)  $x - 2 = 6$       d)  $x - 8 = 3x - 6$       f)  $3x - y = 6$

Keterangan:  $a$ ,  $x$ ,  $y$ ,  $t$  adalah variabel. Variabel adalah lambang atau simbol yang dapat diganti oleh sembarang anggota dari himpunan semesta.

Kalimat-kalimat terbuka tersebut mengandung tanda sama dengan ( $=$ ) dan beberapa variabel, maka dapat dirincikan sebagai berikut.

- Bentuk (a) sampai (d) disebut *persamaan linear satu variabel* (PLSV)
  - Bentuk (e) disebut *persamaan kuadrat dengan satu variabel*.
  - Bentuk (f) disebut *persamaan linear dua variabel*.
- 2) Penyelesaian persamaan linear satu variabel

“*Penyelesaian* suatu persamaan linear satu variabel adalah pengganti dari variabel yang membuat kalimat terbuka menjadi kalimat yang benar”.<sup>19</sup>

Contoh :

$3x = 9$  dengan  $x$  variabel bilangan asli. Mengganti  $x$  dengan 3 akan membuat kalimat terbuka menjadi bernilai benar.

$$3x = 9 \Rightarrow 3 \times 3 = 9 \text{ (benar)}$$

$x = 3$  adalah penyelesaian/jawaban akar PLSV  $3x = 9$

Jadi, himpunan penyelesaian dari  $3x = 9$  adalah  $\{3\}$

“*Himpunan penyelesaian* adalah himpunan semua pengganti dari variabel-variabel pada kalimat terbuka yang membuat kalimat tersebut menjadi benar. Himpunan penyelesaian sering disingkat sebagai HP”.<sup>20</sup>

<sup>18</sup> Sukino dan Wilson Simangunsong, *Matematika Untuk SMP Kelas VII*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm. 119.

<sup>19</sup> Daisy Natalia (ed.), *Matematika SMP Untuk Kelas VII*, (Surabaya: Gelora Aksara Pratama, 2006), hlm. 126.

<sup>20</sup> Sukino dan Wilson Simangunsong, *op.cit.*, hlm. 140.

### Persamaan yang Ekuivalen

Perhatikan persamaan-persamaan berikut ini

- a)  $x + 6 = 18$ , maka himpunan penyelesaiannya adalah  $\{12\}$ .
- b)  $x - 2 = 10$ , maka himpunan penyelesaiannya adalah  $\{12\}$ .
- c)  $3x - 6 = 30$ , maka himpunan penyelesaiannya adalah  $\{12\}$ .

Ketiga persamaan tersebut memiliki himpunan penyelesaian yang sama. Persamaan-persamaan tersebut disebut *persamaan yang ekuivalen*.

“*Persamaan yang ekuivalen* adalah suatu persamaan yang mempunyai himpunan penyelesaian yang sama, apabila pada persamaan itu dikenakan suatu operasi tertentu. *Notasi ekuivalen* adalah ‘ $\Leftrightarrow$ ’”.<sup>21</sup>

1. Menyelesaikan persamaan dengan sifat-sifat operasi suatu persamaan yang ekuivalen.

- a) Sifat penambahan

Kedua ruas suatu persamaan boleh ditambah dengan bilangan yang sama untuk mendapatkan persamaan yang ekuivalen.

Contoh:

$$\begin{aligned} x - 3 &= 10 \text{ dengan } x \in \{\text{bilangan asli}\} \\ \Leftrightarrow x - 3 + 3 &= 10 + 3 \text{ (kedua ruas ditambah 3)} \\ \Leftrightarrow x + 0 &= 13 \\ \Leftrightarrow x &= 13 \end{aligned}$$

Jadi, HP =  $\{13\}$

- b) Sifat pengurangan

Kedua ruas suatu persamaan boleh dikurangi dengan bilangan yang sama untuk mendapatkan persamaan yang ekuivalen.

Contoh:

$$p + 2 = 9 \text{ dengan } p \in \{\text{bilangan cacah}\}$$

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 123.

$$\Leftrightarrow p + 2 - 2 = 9 - 2 \quad (\text{kedua ruas dikurangi } 2)$$

$$\Leftrightarrow p + 0 = 7$$

$$\Leftrightarrow p = 7$$

Jadi, HP = {7}

c) Sifat perkalian

Kedua ruas suatu persamaan boleh dikalikan dengan bilangan yang sama untuk mendapatkan persamaan yang ekuivalen.

Contoh:

$$\frac{3}{4}t = 9 \text{ dengan } t \in \{\text{bilangan rasional}\}$$

$$\Leftrightarrow \frac{3}{4}t \times \frac{4}{3} = 9 \times \frac{4}{3} \quad (\text{kedua ruas dikalikan } \frac{4}{3})$$

$$\Leftrightarrow t = 3 \times 4$$

$$\Leftrightarrow t = 12$$

Jadi, HP = {12}

d) Sifat pembagian

Kedua ruas suatu persamaan boleh dibagi dengan bilangan yang sama untuk mendapatkan persamaan yang ekuivalen.

Contoh:

$$5k = 20 \text{ dengan } k \in \{\text{bilangan cacah}\}$$

$$\Leftrightarrow 5k : 5 = 20 : 5 \quad (\text{kedua ruas dibagi } 5)$$

$$\Leftrightarrow k = 4$$

Jadi, HP = {4}

2. Menyelesaikan persamaan dengan menggunakan lawan dan kebalikan bilangan.

a) Menyelesaikan persamaan dengan menggunakan lawan

Hal yang patut diingat sebelum menyelesaikan persamaan dengan menggunakan lawan adalah definisi tentang lawan tersebut.

Lawan dari  $+a$  adalah  $-a$ , lawan  $-a$  adalah  $+a$

Jika suatu elemen (variabel bilangan) berpindah ruas maka elemen tersebut juga berubah tanda menjadi “lawannya”.<sup>22</sup>

Contoh:

Selesaikan persamaan  $3y = 5 - 2y$ ,  $y \in \{\text{bilangan rasional}\}$

Jawab:

$$3y = 5 - 2y$$

$$\Leftrightarrow 3y + 2y = 5$$

$$\Leftrightarrow 5y = 5$$

$$\Leftrightarrow y = \frac{5}{5}$$

$$\Leftrightarrow y = 1,$$

Jadi HP = {1}

- b) Menyelesaikan persamaan dengan menggunakan kebalikan bilangan

Untuk menyelesaikan persamaan dengan menggunakan kebalikan bilangan yang patut diingat adalah:

$\frac{a}{b}$  merupakan kebalikan dari  $\frac{b}{a}$ , dengan  $a \neq 0$ ,  $b \neq 0$   
 $\frac{1}{a}$  merupakan kebalikan dari  $a$ , dengan  $a \neq 0$

Contoh:

Selesaikan persamaan  $3x + 6 = 6x - 10$ ,  $x \in \{\text{bilangan rasional}\}$

Jawab:

$$3x + 6 = 6x - 10$$

$$\Leftrightarrow 6 + 10 = 6x - 3x$$

$$\Leftrightarrow 16 = 3x$$

$$\Leftrightarrow 3x = 16$$

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 127.

$$\Leftrightarrow x = \frac{16}{3}$$

$$\Leftrightarrow x = 5 \frac{1}{3}, \text{ jadi HP} = \{5 \frac{1}{3}\}$$

## 2. Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

“Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien”.<sup>23</sup>

### a. *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif)

“*Cooperative learning* adalah sebuah grup kecil yang bekerja bersama sebagai sebuah tim untuk memecahkan masalah (*solve a problem*), melengkapi latihan (*complete a task*), atau untuk mencapai tujuan tertentu (*accomplish a common goal*)”.<sup>24</sup>

Posamentier dalam Rachmadi menyebutkan bahwa *cooperative learning* atau belajar secara kooperatif adalah penempatan beberapa peserta didik dalam kelompok kecil dan memberikan mereka sebuah atau beberapa tugas.<sup>25</sup>

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan /tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen).<sup>26</sup> Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan

---

<sup>23</sup> Amin Suyitno, “Pemilihan Model-model Pembelajaran Matematika dan Penerapannya di SMP”, Makalah, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2006), hlm. 1, t.d.

<sup>24</sup> Mutadi, *op.cit.*, hlm. 35.

<sup>25</sup> Rachmadi Widdiharto, *Model-model Pembelajaran Matematika SMP*, (Yogyakarta: PPPG, 2004), hlm. 13.

<sup>26</sup> Wina Sanjaya, *op.cit.*, hlm. 242.

akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut.<sup>27</sup>

Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para peserta didik pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.<sup>28</sup>

Falsafah yang mendasari model pembelajaran gotong-royong dalam pendidikan adalah falsafah Homo Homini Socius. Berlawanan dengan teori Darwin, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerjasama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, atau sekolah.<sup>29</sup>

Sebagaimana Allah berfirman dalam al-Quran surat Al-Maidah ayat 2 tentang tolong menolong.

...وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ...

...Dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran...(Q.S. Al-Maidah: 02)<sup>30</sup>

Dari ayat di atas dijelaskan bahwa tolong menolong dalam hal kebajikan sangat dianjurkan, dan begitu pula sebaliknya. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik secara aktif bekerjasama dalam kelompok untuk saling membantu dalam memecahkan masalah, sehingga mereka akan lebih mudah untuk menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya.

<sup>27</sup> *Ibid.*, hlm. 244.

<sup>28</sup> Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, terj. Nurulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm. 33.

<sup>29</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*, (Jakarta: Gramedia, 2004), hlm. 28.

<sup>30</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Jumanatul 'Ali, 2005), hlm. 107.

Karakteristik pembelajaran kooperatif diantaranya:<sup>31</sup>

- 1) Peserta didik bekerja dalam kelompok kooperatif untuk menguasai materi akademis.
- 2) Anggota-anggota dalam kelompok diatur terdiri dari peserta didik yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.
- 3) Jika memungkinkan, masing-masing anggota kelompok kooperatif berbeda suku, budaya, dan jenis kelamin.
- 4) Sistem penghargaan yang berorientasi kepada kelompok daripada individu.

Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran yang membedakannya dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *cooperative learning* dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif.<sup>32</sup>

Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua belajar kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran gotong royong harus diterapkan,<sup>33</sup> diantaranya adalah:

- 1) Saling ketergantungan positif, keberhasilan suatu kelompok dalam memecahkan masalah sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya.
- 2) Tanggung jawab perseorangan, setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota kelompok harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.
- 3) Tatap muka, interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja

---

<sup>31</sup> Ina Karlina, "Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Sebagai Salah Satu Strategi Membangun Pengetahuan Peserta Didik", [http://www.sd-binatalenta.com/images/artikel\\_ina.pdf](http://www.sd-binatalenta.com/images/artikel_ina.pdf) (diakses tanggal 10 Oktober 2009).

<sup>32</sup> Anita Lie, *op.cit.*, hlm. 29.

<sup>33</sup> *Ibid.*, hlm. 31.

sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing.

- 4) Komunikasi antar anggota, keberhasilan suatu kelompok juga tergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat.
- 5) Evaluasi proses kelompok, evaluasi ini dilakukan untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama lebih efektif.

Disamping lima unsur yang dijelaskan oleh Roger dan David Johnson juga terdapat unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif. Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif tersebut adalah:<sup>34</sup>

- 1) Peserta didik dalam kelompok haruslah beranggapan bahwa mereka “sehidup sepenanggungan bersama”.
- 2) Peserta didik bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- 3) Peserta didik haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Peserta didik haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya.
- 5) Peserta didik akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- 6) Peserta didik berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Peserta didik akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

---

<sup>34</sup> Muslimin Ibrahim, *et.al.*, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2000), hlm. 6.

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran penting yang dirangkum oleh Ibrahim<sup>35</sup>, yaitu:

1. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi peserta didik atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai peserta didik pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada peserta didik kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi peserta didik 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.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada peserta didik keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh peserta didik sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, hlm. 7.

Menurut Muslimin Ibrahim, terdapat enam langkah utama atau tahapan di dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif.<sup>36</sup>

Tabel 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah laku guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik.	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar.
Fase-2 Menyajikan informasi.	Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase-3 Mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok-kelompok belajar.	Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase-5 Evaluasi.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjasamanya.
Fase-6 Memberikan penghargaan.	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu.

b. *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

“Jigsaw dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-teman di Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-teman di Universitas John Hopkins”.<sup>37</sup>

<sup>36</sup>*Ibid.*, hlm. 10.

Dalam teknik ini, guru memperhatikan skemata atau latar belakang pengalaman peserta didik dan membantu peserta didik mengaktifkan skemata ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, peserta didik bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam suasana gotong-royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.<sup>38</sup>

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4 – 6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, peserta didik saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> *Ibid.*, hlm. 21.

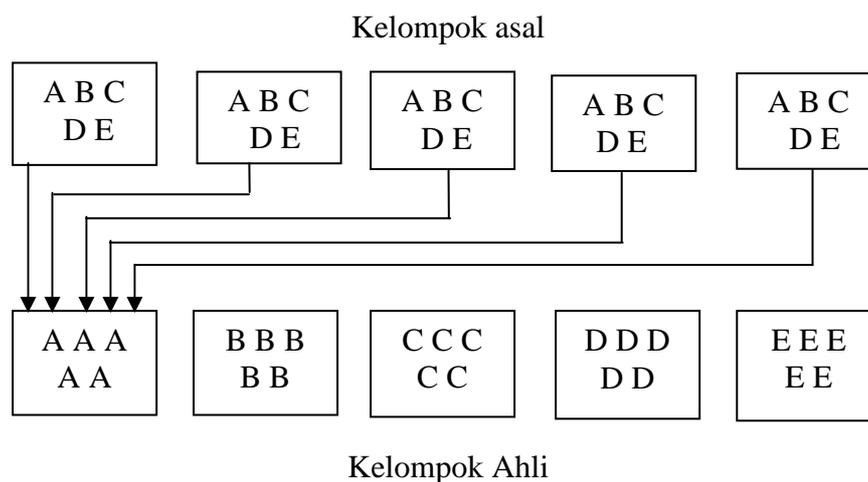
<sup>38</sup> Anita Lie, *op.cit.*, hlm. 69.

<sup>39</sup> Novi Emildadiany, "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Jigsaw dalam Pembelajaran", <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/07/31/cooperative-learning-teknik-jigsaw/>, hlm. 6 (diakses tanggal 10 Oktober 2009).

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

Pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk peserta didik yang beranggotakan peserta didik dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Kelompok asal merupakan gabungan dari beberapa ahli. Kelompok ahli yaitu kelompok peserta didik yang terdiri dari anggota kelompok asal yang berbeda yang ditugaskan untuk mempelajari dan mendalami topik tertentu dan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan topiknya untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal.<sup>40</sup>

Pada proses pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat dijelaskan dengan gambar berikut:



Gambar 2.1 Ilustrasi Kelompok Jigsaw

<sup>40</sup>*Ibid.*, hlm. 7.

Keterangan pada gambar di atas:

Kelompok asal : kelompok yang dibentuk oleh guru berdasarkan karakteristik peserta didik yang heterogen. Setiap anggota dalam kelompok mendapat soal yang berbeda.

—————→ : perpindahan kelompok, dari kelompok asal ke kelompok ahli.

Kelompok ahli : kelompok yang terbentuk dari kelompok asal yang mendapatkan materi atau soal yang sama.

Kunci jigsaw adalah interdependensi; tiap peserta didik bergantung pada teman satu timnya untuk dapat memberikan informasi yang diperlukan supaya dapat berkinerja dengan baik pada saat penilaian.<sup>41</sup>

c. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Pada Materi Pokok Persamaan Linear satu Variabel

Seorang guru diharapkan mampu memotivasi agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang kooperatif. Di mana dalam pembelajaran kooperatif peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal. Selain itu peserta didik diberi kesempatan bekerja sama dengan kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan atau memecahkan permasalahan secara bersama-sama.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran matematika pada materi persamaan linear satu variabel adalah sebagai berikut:

- 1) Pendahuluan
  - a) Guru mengucapkan salam.
  - b) Guru memeriksa presensi kehadiran peserta didik.

---

<sup>41</sup> Robert E. SLavin, *op.cit.*, hlm. 237.

- c) Guru memberikan apersepsi kepada peserta didik
  - d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
  - e) Guru memberikan informasi tentang jalannya pembelajaran dan tugas yang harus dilaksanakan peserta didik
- 2) Kegiatan Inti
- a) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 peserta didik dan mengatur tempat duduk peserta didik agar setiap kelompok bertatap muka.
  - b) Guru memberikan Lembar Kerja Ahli kepada peserta didik. Lembar Kerja Ahli terdiri dari Lembar Kerja Ahli 1, Lembar Kerja Ahli 2, Lembar Kerja Ahli 3, dan Lembar Kerja Ahli 4 (terlampir).
  - c) Masing-masing ketua kelompok membagi setiap anggota untuk mengerjakan LK ahli yang berbeda (satu peserta didik mengerjakan satu LK ahli)
  - d) Kemudian anggota kelompok yang mengerjakan LK ahli 1 bertemu dengan anggota kelompok yang mengerjakan LK ahli 1 lainnya untuk mendiskusikan LK 1 tersebut sampai mengerti benar dan dapat menyelesaikan soal tersebut dengan benar, anggota kelompok yang mengerjakan LK ahli 2 bertemu dengan anggota kelompok yang mengerjakan LK ahli 2 lainnya untuk mendiskusikan LK 2 tersebut sampai mengerti benar dan dapat menyelesaikan soal tersebut dengan benar, begitu seterusnya sampai LK 4.
  - e) Guru memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mengerjakan LK yaitu mengisi titik-titik dengan mengikuti petunjuk dalam kurung yang ada di sebelah kanan LK ahli.
  - f) Guru bertindak sebagai fasilitator atau nara sumber jika peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan.
  - g) Kemudian peserta didik itu kembali ke kelompok asalnya dan bergantian mengajarkan teman dalam satu kelompoknya.

- h) Guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.
  - i) Guru memberikan penguatan terhadap presentasi kelompok.
  - j) Setelah selesai mengerjakan LK ahli secara tuntas, guru menganjurkan kepada peserta didik agar duduk kembali pada posisi semula (tidak berkelompok).
- 3) Penutup
- a) Menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.
  - b) Guru memberikan soal individu kepada peserta didik untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam mengikuti pelajaran.
  - c) Guru menutup pelajaran dengan memberikan tugas rumah kepada peserta didik.

### 3. Hasil Belajar

Menurut Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka yang diberikan guru.<sup>42</sup>

Menurut WS. Winkel, mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan sikap atau tingkah laku setelah anak melalui kegiatan belajar.<sup>43</sup> Sedangkan menurut Mulyono Abdurrahman, hasil belajar adalah kemampuan. Kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui kegiatan belajar.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 895.

<sup>43</sup> WS. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, (Jakarta: Gramedia, 1983), hlm. 48.

<sup>44</sup> Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 37.

Benyamin S Bloom dalam Nana Sudjana mengklasifikasikan hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>45</sup>

a. Ranah kognitif.

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

1) Pengetahuan atau ingatan.

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam Taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat. Sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dan sebagainya.

Ada beberapa cara untuk dapat mengingat dan menyimpannya dalam ingatan seperti teknik memo, jembatan keledai, mengurutkan kejadian, membuat singkatan yang bermakna. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah.

2) Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman dapat dibedakan dalam 3 kategori yaitu:

- a) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan. Mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya.
- b) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan beberapa bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian dan lain sebagainya.
- c) Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi.

---

<sup>45</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, 1999), hlm. 22.

### 3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut aplikasi.<sup>46</sup>

### 4) Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

### 5) Sintesis

Penyatuan unsur-unsur atau bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis. Berpikir berdasar pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir *konvergen* yang satu tingkat lebih rendah daripada berpikir *konvergen*, pemecahan atau jawabannya akan sudah diketahui berdasarkan yang sudah dikenalnya.

### 6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materi, dan lain-lain. Di lihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau standar tertentu.

#### b. Ranah afektif.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar kategorinya dimulai tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks:

---

<sup>46</sup> *Ibid.*, hlm. 26.

- 1) *Receiving / attending* yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
  - 2) *Responding* atau jawaban yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
  - 3) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
  - 4) Organisasi yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai terhadap nilai lain.
  - 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian.<sup>47</sup>
- c. Ranah psikomotorik.

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan yakni:

- 1) Gerakan refleks.
- 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif, motoris dan lain-lain.
- 4) Gerakan-gerakan skill.
- 5) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive*.<sup>48</sup>

#### 4. Kerangka Berpikir

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Dalam membelajarkan matematika kepada peserta didik, apabila guru masih menggunakan paradigma pembelajaran

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, hlm. 30.

<sup>48</sup> *Ibid.*, hlm. 31.

lama dalam arti komunikasi dalam pembelajaran matematika cenderung berlangsung satu arah umumnya dari guru ke peserta didik, guru lebih mendominasi pembelajaran maka pembelajaran cenderung monoton sehingga mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan tersiksa. Oleh karena itu dalam membelajarkan matematika kepada peserta didik, guru hendaknya lebih dapat memilih berbagai variasi pendekatan, strategi, metode dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran matematika di sekolah.

Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam upaya peningkatan keefektifan pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu solusi untuk pembelajaran aktif.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw peserta didik diberi kesempatan bekerja sama dengan kelompok-kelompok kecil dan saling membantu satu sama lain untuk menyelesaikan atau memecahkan permasalahan secara bersama-sama.

Materi persamaan linear satu variabel memungkinkan peserta didik untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang aktif. Peserta didik dapat berdiskusi untuk mempelajari atau menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi persamaan linear satu variabel.

Melalui penerapan model model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw pada materi pokok persamaan linear satu variabel diharapkan dapat menjadi solusi dalam proses pembelajaran matematika untuk meningkatkan aktivitas serta hasil belajar peserta didik.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Untuk mempermudah penyusunan skripsi maka peneliti akan mendeskripsikan beberapa karya yang mempunyai relevansi dengan judul skripsi ini. Adapun karya-karya tersebut adalah:

1. Jamaludin Malik (3104301) yang berjudul “*Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pelajaran Qur’an Hadits Pokok Bahasan Hukum Nun Sukun Atau Tanwin Dengan Active Learning Tipe Jigsaw Pada Kelas VII E Semester I MTs Al-Asror Semarang*” Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2009.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas VII E semester I di MTs Al-Asror Semarang pada materi hukum nun sukun atau tanwin. Penelitian skripsi ini menyimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.<sup>49</sup>

2. Ni’mah Maulidah (3104244) yang berjudul “*Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung di MTs Miftahul Falah Demak Tahun Pelajaran 2008/2009*”, Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang, 2009.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dengan menggunakan alat peraga efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang tabung dan kerucut di MTs Miftahul Falah Demak. Penelitian skripsi ini menyimpulkan bahwa dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dengan menggunakan alat peraga efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang tabung dan kerucut.<sup>50</sup>

---

<sup>49</sup> Jamaludin Malik, “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pelajaran Qur’an Hadits Pokok Bahasan Hukum Nun Sukun Atau Tanwin Dengan Active Learning Tipe Jigsaw Pada Kelas VII E Semester I MTs Al-Asror Semarang”, Skripsi Fakultas Tarbiyah Jurusan PAI, (Semarang: Perpustakaan IAIN Walisongo, 2009), hlm. ii.

<sup>50</sup> Ni’mah Maulidah, “Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dengan Menggunakan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung di MTs Miftahul Falah Demak Tahun Pelajaran 2008/2009”, Skripsi Fakultas Tarbiyah Jurusan Matematika, (Semarang: Perpustakaan IAIN Walisongo, 2009), hlm. iv.

Sedangkan skripsi ini yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pokok Persamaan Linear Satu Variabel Semester 1 Kelas VII A MTs NU Miftahut Tholibin Kudus Tahun Pelajaran 2009/2010*” membahas tentang penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya khususnya pada kajian penelitian pendukung di atas adalah pada skripsi Jamaludin Malik materi yang dibahas adalah qur’an hadits. Sedangkan skripsi Ni’mah Maulidah membahas materi bangun ruang sisi lengkung.

### **C. Pengajuan Hipotesis**

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”.<sup>51</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah sebagai berikut: Melalui model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII A MTs NU Miftahut Tholibin Kudus pada materi pokok persamaan linear satu variabel.

---

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), Cet. 6, hlm. 96.