

BAB II

MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Hasil Belajar

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

- 1) Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungannya.¹
- 2) Menurut Mulyono Abdurrahman mengemukakan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.²
- 3) Menurut Suprijono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.³
- 4) Dimiyati dan Mujiono memaparkan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pengajaran dan kemampuan mental siswa. Setelah selesai mempelajari materi diadakan evaluasi hasil belajar untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan

¹ H. Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Enofatif* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009) Ed. 1, Cet. 5. hlm. 129

² Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) hlm. 37

³ Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran : Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2011) hlm. 22

pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, sebelum dilanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.⁴

Berdasarkan uraian hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak terlihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif (lengkap).

Howard Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni :⁵

- (a) Keterampilan dan kebiasaan
- (b) Pengetahuan dan pengertian
- (c) Sikap dan cita-cita.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁶

1. Domain Kognitif mencakup :

- a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
- b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh);
- c. *Application* (menerapkan);
- d. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan);
- e. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
- f. *Evaluating* (menilai).

2. Domain Afektif mencakup :

- a. *Receiving* (sikap menerima);
- b. *Responding* (memberikan respon);
- c. *Valuing* (nilai);
- d. *Organization* (organisasi);

⁴ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hlm. 3

⁵ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung, Sinar Baru Algesindo, 2010) hlm. 45

⁶ Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran : Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2011) hlm. 24

- e. *Characterization* (karakterisasi)
3. Domain Psikomotor mencakup:
- a. *Initiatory*;
 - b. *Pre-routine*;
 - c. *rountinized*;
 - d. keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, menejerial, dan intelektual.
- b. Pengertian Belajar
- 1) Menurut Lyle E. Bourne, JR., Bruce R. Ekstrand:
“Learning as a relatively permanent change in behaviour traceable to experince and practice”.
 (Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang diakibatkan oleh pengalaman dan latihan).⁷
 - 2) Menurut Gagne belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.⁸
 - 3) Menurut Cronbach :
“Learning is shown by a change in behavior as result of experience”.
 (Belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman).
 - 4) Menurut Harold Spears :
“Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction”.
 (Belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu).
 - 5) Menurut Witherington, belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru

⁷ H. Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2008) hlm. 33

⁸ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta, PUSTAKA PELAJAR, 2011) hlm. 2

daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian.

6) Menurut Travers, belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.⁹

7) Menurut Dr. Musthofa Fahmi :

إِنَّ التَّعَلَّمَ عِبَارَةٌ عَنْ عَمَلِيَّةٍ تَغْيِيرٍ أَوْ تَحْوِيلٍ فِي السُّلُوكِ أَوِ الْخَبْرَةِ

(Sesungguhnya belajar adalah (ungkapan yang menunjuk) aktivitas (yang menghasilkan) perubahan-perubahan tingkah laku atau pengalaman).¹⁰

Dari definisi para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah Suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, dan sebagainya.

Beberapa ciri-ciri belajar yang diungkapkan oleh Burhanuddin dan Wahyuni, sebagai berikut :

- (a) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
- (b) Perubahan perilaku relatif permanen.
- (c) Perubahan perilaku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- (d) Perubahan perilaku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- (e) Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan.¹¹

Sementara prinsip-prinsip belajar diantaranya yaitu :¹²

⁹ Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran : Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2011) hlm. 20-21

¹⁰ H. Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Semarang, Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2008) hlm. 34

¹¹ Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran : Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2011) hlm. 19

¹² Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta, PUSTAKA PELAJAR, 2011) hlm. 4

Pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku.

Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

- a. Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- b. Kontinyu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- c. Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- d. Positif atau berakumulasi.
- e. Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- f. Permanen atau tetap.
- g. Bertujuan dan terarah.
- h. Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Kedua, belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistematis yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar.

Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

c. 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”¹³ Sedangkan kata “matematika” berasal dari kata *mathema* dalam bahasa Yunani yang diartikan sebagai “sains, ilmu pengetahuan, atau belajar”, juga *mathematikos* yang diartikan sebagai “suka membaca”.¹⁴

¹³ Amin Suyitno, “Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika 1”, Makalah, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2004), hlm. 1, t.d.

¹⁴ Hj. Sriyanto, *Strategi Sukses Menguasai Matematika*, (Yogyakarta, Indonesia Cerdas, 2007) hlm. 12

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.

Tujuan pembelajaran matematika adalah:¹⁵

1. Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.
2. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

Dalam mempelajari matematika peserta didik memerlukan konteks dan situasi yang berbeda-beda sehingga diperlukan usaha guru untuk:

¹⁵ Arini Math, "Definisi Matematika", <http://arini.math.blogspot.com/2008/02/definisi-matematika.html> (diakses tanggal 8 November 2014).

- 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.¹⁶

d. Operasi Hitung Satuan Waktu

Operasi hitung satuan waktu merupakan salah satu materi pokok dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk mata pelajaran matematika yang diajarkan kepada peserta didik MI atau sederajat kelas V semester gasal. Dalam materi pokok operasi hitung satuan waktu mempelajari tentang hubungan antar satuan waktu dan operasi hitung dengan satuan waktu.

1) Hubungan Antar Satuan Waktu

Hubungan Jam, Menit, dan Detik

Ada tiga jarum yang terdapat pada jam

- a. Jarum pendek (jarum jam), dari satu angka ke angka berikutnya lamanya satu jam.
- b. Jarum panjang (jarum menit) , jarum menit dalam satu kali putaran lamanya 60 menit.
- c. Jarum detik, satu kali putaran lamanya 60 detik.

Sehingga dapat disimpulkan :

- a) 1 jam = 60 menit
- b) 1 menit = 60 detik
- c) 1 jam = 3600 detik
- d) 1 hari = 24 jam¹⁷

¹⁶ Mutadi, *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: PUSDIKLAT Tenaga Teknis Keagamaan-DEPAG, 2007), hlm. 3

2) Operasi Hitung Dengan Satuan Waktu

Menjumlahkan dan mengurangi tanda waktu harus sesuai dengan tanda waktu yang akan di hitung misalnya angka yang menunjukkan jam dioperasikan dengan jam pula, begitu pula dengan menit dan detik. Perhatikan contoh berikut :

$$1. \quad 2 \text{ jam } 6 \text{ menit} + 4 \text{ jam } 3 \text{ menit} = \dots$$

Jawab :

2 jam 6 menit

4 jam 3 menit

—————+

6 jam 9 menit

$$2. \quad 7 \text{ jam } 16 \text{ menit } 7 \text{ detik} + 1 \text{ jam } 49 \text{ menit } 35 \text{ detik} = \dots$$

Jawab :

7 jam 16 menit 7 detik

1 jam 49 menit 35 detik

—————+

8 jam 65 menit 7 detik karena 65 menit = 60 menit + 5 menit = 1 jam 5 menit maka :
8 jam 65 menit 7 detik ditulis 9 jam 5 menit 7 detik.

Kita juga dapat mengubah jam ke menit atau sebaliknya, mengubah jam ke detik atau menit ke detik atau sebaliknya. Perhatikan contoh berikut :

$$1. \quad 2 \text{ jam} = \dots \text{ menit}$$

Jawab :

1 jam = 60 menit

2 jam = 2 x 60 menit

= 120 menit

$$2. \quad 2 \text{ jam} + 30 \text{ menit} + 10 \text{ detik} = \dots \text{ detik}$$

Jawab :

$$= (2 \times 3.600 \text{ detik}) + (30 \times 60 \text{ detik}) + 10 \text{ detik}$$

$$= 7.200 \text{ detik} + 1.800 \text{ detik} + 10 \text{ detik}$$

$$= 9.010 \text{ detik}$$

Karena yang dicari adalah detik maka kita ubah semuanya menjadi detik.¹⁸

2. Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw

Model pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

a. Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif)

Cooperative Learning adalah suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap anggota kelompok itu sendiri.²⁰

Pembelajaran kooperatif terkadang disebut juga kelompok pembelajaran (*group learning*), yang merupakan istilah generik bagi bermacam prosedur instruksional yang melibatkan kelompok kecil yang interaktif. Pada umumnya dalam implementasi metode pembelajaran kooperatif, para siswa saling berbagi (*sharing*), bertukar pikiran tentang hal-hal sebagai berikut:

- a) Siswa bekerja sama tentang suatu tugas bersama, atau kegiatan pembelajaran yang akan tertangani dengan baik melalui karya suatu kelompok kerja.

¹⁸ Donny Citra Lesmana & Aden Rahmatul Kamal, *Mudah Berhitung Mmatematika SD Kelas V*, (Jakarta, Yudistira : 2011) hlm. 43

¹⁹ H. Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Enofatif* (Jakarta : Bumi Aksara, 2009) Ed. 1, Cet. 5. hlm. 2

²⁰ Hj. Etin Solihatini, *COOPERATIVE LEARNING Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2008) hlm. 4

- b) Siswa bekerja sama dalam suatu kelompok kecil yang terdiri dari 2-6 orang.
- c) Siswa bekerja sama, berperilaku pro-sosial untuk menyelesaikan tugas bersama atau kegiatan pembelajaran.
- d) Siswa saling bergantung secara positif, aktivitas pembelajaran diberi struktur sedemikian rupa sehingga setiap siswa saling membutuhkan satu sama lain untuk menyelesaikan tugas bersama.
- e) Setiap siswa bertanggung jawab secara individu terhadap tugas yang menjadi bagiannya.²¹

Sebagaimana Allah S.W.T berfirman dalam Al-qur'an surat Al-Maidah ayat 2 yang menerangkan 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)²²

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.

Tujuan yang paling penting dari pembelajaran kooperatif adalah untuk memberikan para peserta didik pengetahuan, konsep, kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa

²¹ Warsono & Hariyanto, *Pembelajaran Aktif*, (Bandung, PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2013) hlm. 162

²² Departemen Agama Republik Indonesia, *Al- Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Jumanatul 'Ali, 2005), hlm. 107

menjadi anggota masyarakat yang bahagia dan memberikan kontribusi.²³

b. *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Metode jigsaw pertama kali dikembangkan oleh Aronson (1975). Metode ini memiliki dua versi tambahan, jigsaw II (Slavin, 1989) dan jigsaw III (Kagan, 1990). Dalam jigsaw, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar materi pelajaran menjadi lebih bermakna.²⁴

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 orang lain dalam kelompoknya. Dalam teknik ini, siswa dapat bekerja sama dengan siswa lainnya dan mempunyai tanggung jawab lebih dan mempunyai banyak kesempatan pula untuk mengolah informasi yang di dapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan bersosialisasi.

Model pembelajaran seperti ini harus dioptimalkan karena dapat meningkatkan kemampuan berkreasi siswa dan tentunya meningkatkan prestasi siswa. Di samping itu, pembelajaran ini juga dapat meningkatkan komunikasi siswa karena berani menyampaikan apa yang telah ia dapat kepada kelompok lain maupun kelompok sendiri, sehingga siswa yang kurang percaya diri untuk menyampaikan bisa di latih untuk lebih berani dengan pembelajaran model ini.²⁵

²³ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm. 33.

²⁴ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2014) hlm. 204

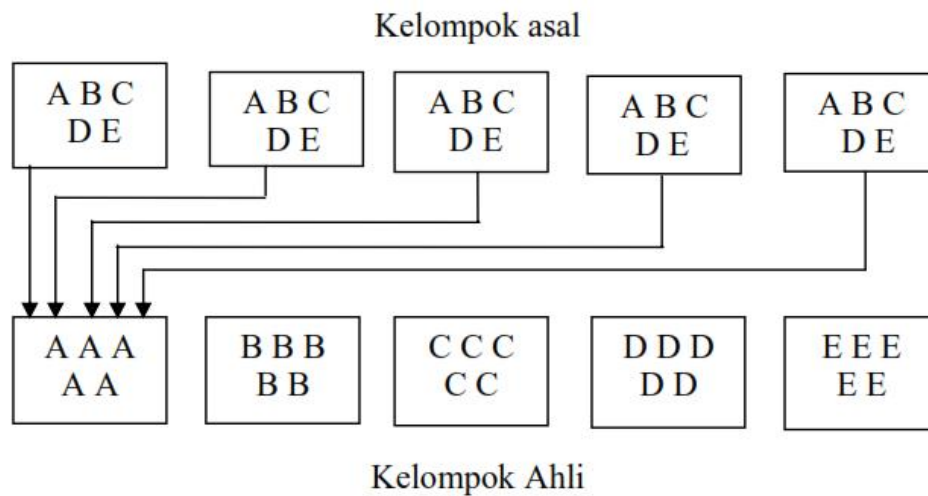
²⁵ Margareta Dwi S dkk, *Inovasi Pembelajaran Matematika*, <http://3bkelompok7matematika.blogspot.com/> (diakses tanggal 3 November 2014)

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.

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.²⁶

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

²⁶ Novi Emildadiany, “Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Teknik Jigsaw dalam Pembelajaran”, <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/07/31/cooperative-learning-teknik-jigsaw/>, (diakses tanggal 15 Oktober 2014).



Gambar 2.1 Ilustrasi Kelompok Jigsaw

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.²⁷

B. Kajian Pustaka

Dalam kajian pustaka ini penulis akan menelaah dari beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menggunakan metode kooperatif model jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar matematika operasi hitung satuan waktu pada siswa MI Islamiyah Bulusari tahun pelajaran 2014/2015.

²⁷ Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, terj. Nurulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2008), hlm 237

1. Istikomah (2011), *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hafalan Surat Pendek Dengan Metode Jigsaw di Kelas IV MI Al-Huda Pasuruhan Mertoyudan Magelang*. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa metode jigsaw dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam menghafat surat-surat pendek. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat ketuntasan belajar siswa dari siklus I 67% meningkat menjadi 81% pada siklus II. Demikian juga dengan keaktifan siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I 66% meningkat 85% pada siklus II.²⁸
2. Exna Wulandari (2011), *Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Materi Pokok Akhlaq Terpuji Melalui Penerapan Strategi Active Learning Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas V MI Kalibening Kec. Dukun Kab. Magelang Tahun Ajaran 2010/2011*, Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Strategi pembelajaran *Active Learning* Tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi pokok akhlaq terpuji kelas V di MI Kalibening Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang tahun ajaran 2010/2011. Ini terbukti pada penelitian pra siklus rata-rata hasil belajar masih 62,75 dengan prosentase sebesar 58,33%. Mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 69,50 dengan prosentase 68,75% dan meningkat pada penelitian siklus II mencapai nilai diatas kriteria minimum 70 yaitu dengan nilai rata-rata 79,25 dengan prosentase 85%.²⁹
3. Wayo (2010), *Peningkatan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sokawati Tahun Pelajaran 2009/2010*. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus dapat disimpulkan sebagai berikut : Pada kondisi awal, nilai rerata keterampilan

²⁸ Istikomah “*Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Hafalan Surat Pendek Dengan Metode Jigsaw di Kelas IV MI Al-Huda Pasuruhan Mertoyudan Magelang*”. Skripsi (Semarang, Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2011), hlm. 59.

²⁹ Exna Wulandari “*Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Materi Pokok Akhlaq Terpuji Melalui Penerapan Strategi Active Learning Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas V MI Kalibening Kec. Dukun Kab. Magelang Tahun Ajaran 2010/2011*”. Skripsi (Semarang, Institut Agama Islam Negeri Walisongo, 2011), hlm 80.

menyelesaikan soal cerita siswa 46 dengan tingkat ketuntasan klasikal 33,33 %. Pada siklus I, nilai rerata siswa 59,58 dengan tingkat ketuntasan klasikal 50 %. Pada siklus II nilai rerata siswa meningkat menjadi 67,42 dengan tingkat ketuntasan klasikal 91,66 %.³⁰

Dari beberapa teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode kooperatif model jigsaw ternyata dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan peneliti memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Perbedaannya yaitu penelitian ini mengkaji tentang peningkatan hasil belajar matematika operasi hitung satuan waktu peserta didik kelas V di MI Islamiyah Bulusari Sayung Demak melalui pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw. Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Cara pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu melalui tes, observasi, dan dokumentasi.

Untuk itu penulis ingin menggunakan metode kooperatif model jigsaw dalam *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Operasi Hitung Satuan Waktu Melalui Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas V MI Islamiyah Bulusari Sayung Demak Tahun Pelajaran 2014/2015*.

C. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut bahwa penggunaan metode pembelajaran cooperative learning tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar matematika operasi hitung satuan waktu siswa kelas V MI Islamiyah Bulusari Sayung Demak tahun pelajaran 2014/2015.

³⁰ Waluyo "Peningkatan Keterampilan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Siswa Kelas V SD Negeri 01 Sokawati Tahun Pelajaran 2009/2010". PTK (Surakarta, Universitas Sebelas Maret, 2010), hlm. 48.