

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan pesatnya perkembangan teknologi dari ilmu pengetahuan¹, maka perubahan-perubahan pesat terjadi pula dalam bidang pendidikan². Kurikulum sering dikenal revisi dan pengembangan, tujuan pendidikan sering mengalami perubahan perumusan, metode belajar mengajar sudah sering mengalami perubahan dan pengembangan, dan sumber serta fasilitas belajar sering mengalami penambahan. Bahkan, abad teknologi telah melanda dunia pendidikan. Berbagai peralatan teknologi elektronik serta komputer mulai banyak dipergunakan di dalam proses belajar mengajar di sekolah.³

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa . Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan peserta didik sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

¹ Pengetahuan merupakan proses *pengalaman* khusus yang bertujuan menciptakan perubahan terus-menerus dalam perilaku atau pemikiran. Pembelajaran adalah usaha sistematis yang memungkinkan terciptanya pendidikan. Pengetahuan dan pembelajaran bisa saja muncul sendiri-sendiri tanpa kehadiran salah satunya. Para peserta didik bisa saja mendapatkan pengetahuan dari pengalaman-pengalaman dan usaha-usaha pribadi mereka, dan usaha-usaha pembelajaran para guru tidak selalu berhasil menghasilkan pengetahuan. Kelvin Seifert, *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*, (Jogjakarta : IRCiSoD, 1983), hlm. 5.

² Secara historis, pendidikan dalam arti luas telah mulai dilaksanakan sejak manusia berada di muka bumi ini. Adanya pendidikan adalah setua dengan adanya kehidupan manusia itu sendiri. Dengan peradaban perkembangan peradaban manusia, berkembang pula isi dan bentuk termasuk perkembangan penyelenggaraan pendidikan. Ini sejalan dengan kemajuan manusia dalam pemikiran dan ide-ide tentang pendidikan. Sumitro dkk, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta), hlm. 15.

³ Wasty Soemanto, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1998), hlm. 5.

Kurikulum⁴ secara berkelanjutan disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional, tampaknya belum dapat direalisasikan secara maksimal. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Kurikulum dikembangkan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang meliputi tujuan pendidikan Nasional serta kesesuaian dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu, kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah.

Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang beragam mengacu pada Standar Nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan Nasional. Di mana kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan.

Matematika merupakan salah satu bagian dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dalam standar Nasional pendidikan. Matematika sebagai salah satu Ilmu dasar, baik aspek terapannya maupun aspek penalarannya, mempunyai peranan yang penting dalam upaya penguasaan Ilmu dan Teknologi. Ini berarti bahwa sampai batas tertentu matematika perlu dikuasai oleh segenap warga Negara Indonesia, baik penerapannya maupun pola pikirnya. Pemilihan bagian-bagian dari matematika tersebut perlu sesuai denganantisipasi tantangan masa depan.⁵ Matematika juga salah satu Ilmu yang memberikan kerangka berpikir logis universal pada

⁴ Banyak pendapat tentang kurikulum antara lain seperti yang dikemukakan Yaiz (1976) bahwa kurikulum sebagai perencanaan pengalaman belajar adalah semua sarana yang digunakan sekolah untuk menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang diinginkan. Taba (1962) mendefinisikan kurikulum sebagai satu rencana pelajaran. Dari kedua pengertian tersebut nyata bahwa kurikulum merupakan kegiatan belajar yang direncanakan, dan diprogramkan bagi peserta didik di dalam kelas maupun di luar kelas. Nuryani Y. Rustaman, *Strategi Belajar Mengajar Biologi*, (Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), hlm. 24.

⁵ R. Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 1999/2000), hlm. 137.

manusia. Di samping itu juga merupakan satu alat bantu yang urgen bagi perkembangan berbagai disiplin Ilmu lainnya di zaman Eraglobalisasi sekarang ini. Oleh karena itu, tidak berlebihan kalau matematika ditempatkan sebagai (*Mathematic is King as Weel as Good Servant*).⁶ Pada umumnya manusia di seluruh dunia itu mengimplementasikan Ilmu Matematika pada kehidupan kesehariannya di berbagai bidang. Namun realita yang ada, dalam praktek pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru⁷ belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peserta didik. Karena, peserta didik⁸ menganggap bahwa matematika adalah mata pelajaran yang dianggap sangat abstrak, menakutkan, menyeramkan, memusingkan, menjenuhkan bahkan membosankan dan tidaklah menarik di mata peserta didik. Sehingga tidak adanya minat untuk belajar, bahkan keingin tahuannya sangat minim sekali. berdasarkan inilah sehingga akan berdampak pada rendahnya output peserta didik dalam penguasaan materi matematika.

MTs Assalafiyah merupakan salah satu sekolah yang berada di Desa Luwungragi Bulakamba Brebes dalam naungan Yayasan (Swasta). Yang telah menerapkan kurikulum KTSP untuk mencapai tujuan standar Nasional. Namun, tingkat prestasi nilai semesterannya kurang begitu memuaskan khususnya pada mata pelajaran matematika dibandingkan dengan sekolah yang lain. Berdasarkan informasi yang penulis dapat dari salah satu guru matematika dan wali kelas VIII A bahwa nilai peserta didik tiap semesterannya masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 5.5. khususnya pada materi pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel, nilai rata-rata peserta didik tiap tahunnya menurun seperti pada

⁶ Mutadi, *Pendekatan Efektif Dalam Pembelajaran Matematika*, (Semarang : Balai Diklat Keagamaan Semarang, 2007), hlm. 1.

⁷ Guru. Masing-masing guru berbeda dalam pengalaman pengetahuan, kemampuan menyajikan pelajaran, gaya mengajar, pandangan hidup, maupun wawasannya. Perbedaan ini mengakibatkan adanya perbedaan dalam pemilihan strategi belajar-mengajar yang digunakan dalam program pengajaran. W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002), hlm. 8.

⁸ Peserta didik. Di dalam kegiatan belajar mengajar, peserta didik mempunyai latar belakang yang berbeda-beda. Seperti lingkungan sosial, lingkungan budaya, gaya belajar, keadaan ekonomi, dan tingkat kecerdasan. Masing-masing berbeda-beda pada setiap peserta didik. Makin tinggi kemajemukan masyarakat, makin besar pula perbedaan atau variasi ini di dalam kelas. Hal ini perlu dipertimbangkan dalam menyusun suatu strategi belajar-mengajar yang tepat. *Ibid*.

tahun 2007 nilai rata-rata mencapai 5,3 dan untuk tahun 2008 mencapai 5,0. penyebab dari semua ini adalah kurang minatnya peserta didik dalam mengikuti mata pelajaran matematika khususnya pada materi pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel dan kurang keakraban guru dengan peserta didik dalam pembelajarannya⁹. Di mana guru hanya mengimplementasikan model pembelajaran yang monoton (*Konvensional*) seperti ceramah dan Tanya jawab sehingga peserta didik berpresepsi bahwa matematika merupakan sesuatu yang sulit dan membosankan yang akan menimbulkan kepasifan peserta didik. di dalam pembelajaran ini yang aktif hanya tertentu saja. Dengan keadaan seperti inilah akan berdampak pada rendahnya output dalam menguasai materi, khususnya pada materi pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel yang mempengaruhi prestasi nilai peserta didik.

Berdasarkan pengamatan riil di lapangan, proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang meningkatkan kreativitas peserta didik, terutama dalam pembelajaran matematika. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode ceramah, dimana peserta didik hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi peserta didik untuk bertanya. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga peserta didik menjadi pasif.

⁹ Menurut Smith istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan: perolehan dan penguasaan tentang apa yang telah diketahui mengenai sesuatu, penyuluhan dan penjelasan mengenai arti pengalaman seseorang, dan proses pengujian gagasan yang terorganisasi yang relevan dengan masalah. Mutadi, *op.cit.*, hlm. 14.

Upaya peningkatan prestasi belajar peserta didik tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa 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.

Proses pembelajaran dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh peserta didik. Jadi, kegiatan belajar berpusat pada peserta didik, guru sebagai motivator dan fasilitator di dalamnya agar suasana kelas lebih hidup. Pembelajaran kooperatif terutama teknik *Jigsaw* II dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong.¹⁰

Peran¹¹ guru sangat penting sekali dalam proses pembelajaran di kelas khususnya pada mata pelajaran matematika materi pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel. Untuk meningkatkan prestasi hasil belajar peneliti mencoba meneliti model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw II. Model pembelajaran Tipe Jigsaw II merupakan salah satu dari metode-metode kooperatif yang paling fleksibel.¹² Di mana dalam model ini akan dibentuk sebuah kelompok dari 4-5 orang untuk tiap kelompoknya. Kemudian guru memberikan materi yang akan dipelajari setelah itu guru memberikan soal yang berbeda-beda pada tiap orang dalam satu kelompoknya, sehingga peserta didik akan memahami, mengerjakan dan mampu menerangkan kepada tiap kelompoknya. Setelah itu guru

¹⁰ Wahib, "Kooperatif Learning Teknik Jigsaw", <http://www.wahib-dr.com/cooperative-learning-teknik-jigsaw.html>, hlm. 1.

¹¹ Dalam pembelajaran matematika dunia nyata lebih menekankan pada keaktifan peserta didik, oleh karenanya akan terjadi pergeseran peran guru dari guru acting di depan kelas dan murid menonton' ke peserta didik aktif bekerja untuk membangun pengetahuan baru'. Oleh karenanya, tugas guru dalam pembelajaran matematika dunia nyata lebih berfokus pada membantu peserta didik dalam menciptakan dan membangun pengetahuan barunya (*The Role Of Teacher Is As A Fellow Learner*). Mutadi, *loc.cit.*, hlm. 33.

¹² Robert E. Slavin, *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*, (Bandung: Nusa Media, 2009), hlm. 246.

memberikan kuis pada tiap-tiap kelompok yang sudah dibagi dan kelompok yang dapat mengerjakan dengan benar akan diberi penghargaan sebagai tanda motivasi. Hal inilah akan terkesan keakraban antara peserta didik dengan guru, terciptanya suasana yang menyenangkan dan kondusif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II pada dasarnya merupakan sebuah pembelajaran aktif sehingga dalam pembelajarannya ditekankan untuk bertanggung jawab bagi tiap-tiap kelompoknya dalam menyelesaikan masalah yaitu dengan cara atau metode berdiskusi¹³ untuk mencapai tujuan bersama. Hal ini sesuai dengan firman Allah:

أُذِغْ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهُمْ بِالنِّبْيِ هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ. (النحل : 125).

Ajaklah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan nasihat yang baik, dan berdiskusilah¹⁴ dengan mereka secara baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dia-lah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dia-lah yang lebih Mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (Q.S. An-Nahl: 125).

Dengan berpedoman pada makna Al-Qur'an tersebut ada dua pendekatan yang dipakai untuk menyeru orang lain agar taat dan patuh terhadap perintah Allah , yakni (1) hikmah, dan (2) mau'izah (nasihat). Sedangkan teknik yang dipakai adalah salah satunya dengan melakukan diskusi secara tertib dan baik.¹⁵

¹³ Metode diskusi adalah salah satu metode pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta diklat (peserta didik) untuk berinteraksi antara sesama peserta diklat (peserta didik) atau peserta diklat (peserta didik) dengan Widyaswara (guru) untuk menganalisa, menggali, berargument, berpendapat dengan referensi yang berkaitan atau memperdebatkan topik tertentu yang terjadi. M. Aguston, *Strategi Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Lembaga Administrasi Negara Republik Indonesia, 2005), hlm. 50

¹⁴ Diskusi dapat diartikan sebagai percakapan *responsive* yang dijalin oleh pertanyaan-pertanyaan *problematic* yang diarahkan untuk memperoleh pemecahan masalah . hal tersebut sejalan dengan pengertian yang dikemukakan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa diskusi adalah pertemuan ilmiah untuk bertukar pikiran mengenai suatu masalah. Dalam diskusi selalu ada pokok permasalahan yang perlu dipecahkan untuk mencapai sebuah tujuan bersama. Fatah Syukur NC, *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*, (Semarang: Akfi Media, 2009), hlm. 102

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 5

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk mengungkapkan sejauh mana model pembelajaran tipe *Jigsaw* II meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik. Untuk itu penulis mengangkat judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* II dalam Materi Pokok Sistem Persamaan Linear Dua Variabel pada Peserta Didik Kelas VIII A Semester Ganjil MTs Assalafiyah Luwungragi Brebes Tahun Pelajaran 2009/2010”.

B. Penegasan Istilah

Suatu istilah dapat ditafsirkan dengan makna yang berbeda. Untuk menghindari penafsiran yang berbeda mengenai judul skripsi ini, maka diperlukan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Belajar

Belajar adalah reaksi mental dan fisik terhadap penglihatan, pendengaran, dan perubahan mengenai sesuatu yang dipelajari dan dengan reaksi mental tersebut seseorang memperoleh pengertian dan pemahaman yang bermanfaat dalam pemecahan masalah baru. Belajar hanya bisa berlangsung apabila warga belajar bereaksi terhadap apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Dengan kata lain, warga belajar hendaknya melakukan aktivitas belajar.¹⁶

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik.¹⁷

¹⁶ Mutadi, *Loc.Cit.*, hlm. 13.

¹⁷ Amin Suyitno, *Pemilihan Model-model Pembelajaran dan Penerapannya di SMP*, (Jurusan Matematika FMIPA UNNES, 2004), hlm. 1.

3. Matematika Sekolah

Matematika¹⁸ sekolah adalah matematika yang diajarkan di pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

4. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif 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*).¹⁹

5. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II 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 (Arends, 1997).²⁰

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajaran setelah mengalami aktivitas belajar.²¹

7. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Sistem persamaan linear dua variabel merupakan salah satu sub materi pokok yang diajarkan di kelas VIII A SMP/MTs pada semester ganjil. Berdasarkan SK (Standar Kompetensi) dan KD (Kompetensi Dasar) pada silabus KTSP materi pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel meliputi sebagai berikut:

- a. SK (Standar Kompetensi) : Memahami sistem persamaan linear dua variabel dan menggunakannya dalam pemecahan masalah

¹⁸ Matematika sebagai salah satu ilmu dasar, dewasa ini telah berkembang amat pesat. Baik materi maupun kegunaannya. Dengan demikian setiap upaya penyusunan kembali kurikulum matematika sekolah harus selalu mempertimbangkan perkembangan matematika, pengalaman masa lalu dan kemungkinan masa depan. Amin Suyitno, dkk, *Dasar-Dasar dan Proses Pembelajaran Matematika I*, (Semarang, Jurusan Matematika FMIPA UNNES, 2001), hlm. 10.

¹⁹ Mutadi, *loc.cit.*, hlm. 15

²⁰ wahib, *loc.cit.*, hlm. 4.

²¹ Tri Chatarina Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang: UPT MKK UNNES, 2004), hlm. 35.

- b. KD (Kompetensi Dasar) : Menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel, Membuat model matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel, dan Menyelesaikan model matematika dari masalah yang berkaitan dengan sistem persamaan linear dua variabel dan penafsirannya.

C. Identifikasi Masalah

Dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran matematika MTs Asssalafiyah Luwunragi Brebes pada tanggal 27 Juli 2009 dan latar belakang di atas bahwa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran Matematika adalah sebagai berikut.

1. Lemahnya minat peserta didik terhadap pelajaran matematika, sehingga dalam belajar matematika peserta didik cepat bosan dan malas belajar akhirnya nilai pelajaran matematika banyak yang belum tuntas.
2. Kurangnya pengetahuan guru dalam menerapkan model-model pembelajaran yang mampu membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran matematika.

D. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas peneliti membatasi sasaran penelitian antara lain :

1. Sasaran penelitian hanya terbatas pada peserta didik tingkat SMP/MTs. Khususnya di MTs Asssalafiyah Luwunragi Brebes.
2. Sasaran penelitian hanya ditujukan kepada peserta didik kelas VIII A semester ganjil. Khususnya pada kelas VIII A semester ganjil MTs Asssalafiyah Luwunragi Brebes.
3. Sasaran penelitian hanya terbatas pada materi pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel.
4. Sasaran penelitian terbatas pada tahun pelajaran 2009/2010.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat merumuskan permasalahan yang dihadapi oleh guru pada mata pelajaran matematika kelas VIII A semester ganjil di MTs Assalfiyah Luwunragi Brebes. Adapun rumusan masalahnya adalah Apakah model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik kelas VIII A semester ganjil dalam materi pokok bahasan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel di MTs Assalfiyah Luwunragi Brebes?

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar peserta didik kelas VIII A semester ganjil dalam materi pokok bahasan sistem persamaan linear dua variabel di MTs Assalfiyah Luwunragi Brebes.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Peserta didik

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar matematika sehingga dapat menciptakan kebiasaan belajar.
- 2) Dapat mengetahui cara dan teknik mempelajari ilmu yang akhirnya dapat menguasai pelajaran matematika.
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar dalam matematika sehingga akan menghasilkan Output yang baik dalam penguasaan materi matematika.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat memberi wawasan bahwa pembelajaran pada masa sekarang tidak hanya pembelajaran *centre teacher*.
- 2) Adanya inovasi model pembelajaran matematika dari dan oleh guru yang menitikberatkan pada penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II.
- 3) Sebagai motivasi untuk meningkatkan ketrampilan dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dan bervariasi.
- 4) Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II dapat dikembangkan atau diterapkan pada peserta didik di kelas-kelas lain.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman secara langsung bagaimana penggunaan model pembelajaran yang baik dan menyenangkan.