

PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

*(The Increasing Jigsaw Cooperative Learning to the Interest and Learning Results of
Primary School)*

Yunus

SDN Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon

Romli Ardie, Anwar Muttaqin

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This research was a Classroom Action Research that was conducted in two cycles. Each cycle performed the planning phase, implementation, observation, and reflection that aims to: (1) knowing improvement of student's interest in learning mathematics using jigsaw cooperative learning model, (2) knowing improvement of student's learning results in learning mathematics using jigsaw cooperative learning model. Subjects of this research were consisted: researchers, the application of jigsaw cooperative learning and student's interest in learning as a benchmark of successful action research class. The objects were 44 students of fourth grade of SDN Kampung Baru, Grogol-Cilegon. based on the results, it can be concluded that the use of jigsaw cooperative learning model can increase interest and result of mathematic learning of fourth grade students of SDN Kampung Baru, Grogol-Cilegon the improvement of student's interest in cycle I is 53.4 which means it is increasing enough positively. In cycle II, the result is 74.7 which means in good category. Last, the average score improvement of learning result from initial findings were 47,05, while cycle I is 64,09, and cycle II is 87,04.

Keywords: jigsaw, mathematics learning outcome, learning interest

Abstrak

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus melakukan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi bertujuan untuk: (1) mengetahui peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw, (2) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif jigsaw. Subyek penelitian terdiri dari peneliti dan penerapan pembelajaran kooperatif jigsaw dan minat belajar siswa sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian tindakan kelas, sementara obyeknya adalah siswa kelas IV SDN Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon berjumlah 44 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon yaitu peningkatan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 53,4 kategori cukup meningkat secara positif pada siklus II sebesar 74,7 dengan kategori baik dan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar mulai dari temuan awal sebesar 47,05, siklus I sebesar 64,09, dan siklus II sebesar 87,04.

Kata kunci : *jigsaw, hasil belajar matematika, minat belajar*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Guru memiliki tugas pokok untuk mendidik, membina, membimbing dan mengevaluasi hasil pembelajaran tersebut. Pembelajaran itu sendiri harus berlangsung secara kondusif agar pembelajaran dapat berhasil dengan optimal. Untuk itu guru harus memahami prinsip-prinsip pembelajaran, sebagaimana disebutkan oleh Sujanto (2010) menyebutkan prinsip-prinsip pembelajaran tersebut adalah: 1) Pembelajaran harus berpusat pada peserta didik, 2) Belajar dengan melakukan, 3) Mengembangkan kemampuan sosial, 4) Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah bertuhan, 5) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, 6) Mengembangkan kreatifitas peserta didik, 7) Mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi, 8) Menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik, 9) Belajar sepanjang hayat, 10) Perpaduan kompetisi, kerjasama, dan solidaritas, 11) Prinsip-prinsip motivasi dalam belajar 12) Kebermaknaan dan 13) Pengetahuan dan keterampilan prasyarat.

b. siswa yang tuntas (22,70 %) dari KKM yang ditetapkan 60. Seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Data Hasil Tes Kondisi Awal

No	Nama	Nilai	KKM	Interpretasi
1	AR	70	60	Tuntas
2	APi	60	60	Tuntas
3	AA	50	60	Belum tuntas
4	A	60	60	Tuntas
5	B	50	60	Belum tuntas
6	DS	50	60	Belum tuntas
7	DMY	50	60	Belum tuntas
8	DA	50	60	Belum tuntas
9	ENO	50	60	Belum tuntas
10	FN	50	60	Belum tuntas
11	FF	0	60	Belum tuntas
12	FMY	20	60	Belum tuntas
13	HNA	50	60	Belum tuntas
14	IAN	70	60	Tuntas
15	KS	60	60	Tuntas
16	KP	60	60	Tuntas
17	KD	50	60	Belum tuntas
18	MDP	50	60	Belum tuntas
19	MAN	50	60	Belum tuntas
20	MHA	50	60	Belum tuntas

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang selalu mendapat perhatian. Mata pelajaran ini pada setiap Ujian Akhir Sekolah selalu menempati angka yang memprihatinkan. Pada hal matematika merupakan sarana penunjang bagi ilmu lain baik pengetahuan alam maupun ilmu-ilmu sosial lainnya. Dari analisis data di kelas IV SD Negeri Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon pada tiga tahun terakhir masih menunjukkan hasil yang belum baik. Sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika dan operasinya belum mencapai standar ketuntasan minimal yang ditargetkan.

Berdasarkan observasi atau pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV dapat di peroleh informasi sebagai berikut:

a. Hasil belajar matematika yang diperoleh oleh siswa masih rendah dibandingkan mata pelajaran yang lainnya, dari 44 siswa hanya 10

No	Nama	Nilai	KKM	Interpretasi
21	MRK	50	60	Belum tuntas
22	MF	50	60	Belum tuntas
23	MFS	50	60	Belum tuntas
24	MFA	50	60	Belum tuntas
25	N	50	60	Belum tuntas
26	RC	50	60	Belum tuntas
27	RRA	50	60	Belum tuntas
28	RR	50	60	Belum tuntas
29	RD	50	60	Belum tuntas
30	RR	70	60	Tuntas
31	SAN	50	60	Belum tuntas
32	SDR	50	60	Belum tuntas
33	SAM	60	60	Tuntas
34	SNK	80	60	Tuntas
35	SA	0	60	Belum tuntas
36	SK	80	60	Tuntas
37	TPR	50	60	Belum tuntas
38	TP	50	60	Belum tuntas
39	TP	50	60	Belum tuntas
40	VF	50	60	Belum tuntas
41	VD	0	60	Belum tuntas
42	VD	0	60	Belum tuntas
43	YP	50	60	Belum tuntas
44	YP	50	60	Belum tuntas
	Jumlah	2070		
	Rata-Rata	47,05		
	Ketuntasan	22,70 %		

c. Minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika masih kurang.

Dari permasalahan di atas, akan dijadikan bahan bagi peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika dengan melakukan penelitian tindakan kelas. Dari hasil kunjungan lapangan tersebut peneliti mengadakan konsultasi dengan guru kelas IV mengenai penggunaan pembelajaran model kooperatif jigsaw yang diharapkan minat dan hasil belajar matematika siswa meningkat dan digunakan dalam penelitian. Dengan diterapkannya model pembelajaran kooperatif jigsaw, diharapkan dapat merubah pembelajaran yang biasa guru terapkan dikelas pada saat menyampaikan pembelajaran terhadap siswa dan memberikan kesempatan kepada siswa

untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang ada pada diri siswa dengan materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat menyelesaikan berbagai persoalan matematika dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Ketidaktuntasan ini merupakan masalah yang harus segera diatasi karena pemahaman konsep matematika merupakan dasar bagi kelanjutan belajar siswa pada kegiatan belajar matematika selanjutnya. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru kelas lainnya masalah ini pun di alami oleh mereka dimana para guru mengalami kesulitan untuk menanamkan konsep matematika terhadap anak, sekalipun mereka sudah mengupayakan berbagai penjelasan dan contohnya.

Berdasarkan uraian di atas, sebagai guru kiranya saya termotivasi untuk mengimplementasikan atau lebih tepat mengkaji lebih dalam tentang inovasi pembelajaran yaitu “Pembelajaran Kooperatif Jigsaw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Kampung Baru Kota Cilegon”. Dari fenomena tersebut diperoleh gambaran bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran harus ada upaya memaksimalkan kreatifitas, Kooperatif dan interaktif kepada peserta didik agar pembelajaran menarik minat siswa sehingga tidak menjenuhkan.

Apabila guru menerapkan pembelajaran Kooperatif jigsaw maka pembelajaran akan berlangsung menyenangkan, karena peserta didik terlibat secara aktif (*student centered*) dan dapat menanamkan karakter peserta didik untuk disiplin, sungguh-sungguh dalam belajar, berkompetensi secara sehat dan memupuk kerjasama dalam kelompok, dengan demikian tercipta iklim belajar yang serasi, kondusif sehingga akan tercapai hasil yang optimal.

Bobbie De porter dan Hernacki dalam publikasinya yang terkenal Quantum learning menyatakan tentang capaian belajar dapat terjadi sebagai berikut.

- 1) 10% dari apa yang kita baca.
- 2) 20% dari apa yang kita dengar.
- 3) 30 % dari apa yang kita lihat.
- 4) 50% dari apa yang kita lihat dan dengar.
- 5) 70% dari apa yang kita katakan
- 6) 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan.

Guru dalam melaksanakan pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai diantaranya media audio visual yang terdiri dari model atau gambar, *OHP*, *slide*, *film*, televisi, *video cassette Recorder (VCR)* dan multimedia. Aspek penting pembelajaran menggunakan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajaran. Media juga merupakan salah satu faktor penentu terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran agar bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*). Keberhasilan penggunaan media terletak bagaimana pembelajar merencanakan, dan menggunakan media pembelajaran tersebut dengan baik.

Salah satu yang dapat dilakukan oleh guru adalah menggunakan

pembelajaran Kooperatif jigsaw untuk menciptakan siswa mampu berpikir kritis, kreatif dan menyenangkan dalam menanggapi permasalahan materi pembelajaran di kelas.

Bentuk strategi dari pada pembelajaran Kooperatif jigsaw, yaitu; dengan cara membagi peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil tentang materi ajar, mengkaji, mendiskusikan dan mengamati bahan ajar atau media pembelajaran. Di jenjang Sekolah Dasar pembelajaran dengan kelompok kecil dengan Kooperatif Jigsaw terkadang masih belum maksimal karena daya tarik dari pembagian kelompok dan diskusi dalam kelompoknya kurang begitu menarik. Dalam proses pembelajaran peserta didik mengalami kejenuhan dan ingin cepat istirahat, oleh sebab itu penulis tertarik untuk meneliti bagaimana pembelajaran Kooperatif jigsaw untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Kampung Baru Kota Cilegon.

2. Fokus dan Subfokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas sangatlah jelas bahwa yang menjadi fokus masalah penelitian ini adalah kurangnya minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN Kampung Baru Kecamatan Grogol Cilegon pada materi pecahan.

Berdasarkan fokus masalah penelitian di atas, selanjutnya dirumuskan subfokus penelitian yang akan dijadikan topik penelitian. Subfokus masalah penelitian ini diantaranya :

- a. Desain pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw di kelas IV pada materi pecahan.
- b. Efektifitas model pembelajaran kooperatif Jigsaw di kelas IV pada materi pecahan.

3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas ,maka dapat diidentifikasi pertanyaan penelitian ini, sebagai berikut .

- a. Bagaimana Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kampung Baru ?
- b. Bagaimana Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kampung Baru ?

B. KAJIAN TEORETIK

1. Pengertian Kooperatif Jigsaw

Menurut Rusman (2012: 218) model pembelajaran kooperatif model Jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil. Menurut Hamdani (2011: 92) pembelajaran kooperatif model Jigsaw merupakan model pembelajaran yang membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya, guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif, yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen atau subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari tiap-tiap kelompok yang bertanggung jawab terhadap subtopik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri atas dua atau tiga orang.

Menurut Shoimin (2014: 90) model Jigsaw merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen, siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Jigsaw adalah model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari empat sampai enam siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dengan bekerjasama dan bertanggung jawab secara mandiri.

2. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktifitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap (Winkel, 2010: 59). Burton yang dikutip oleh Hamalik (2012: 29) menyatakan bahwa : *“learning is a change in the individual, due to interaction of that individual and his environment, which fills a need and makes him more capable of dealing adequately with his environment”*. “Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku individu berkat adanya interaksi individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya, sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”.

Sardiman (2005: 22) mengutip definisi belajar dari pendapat beberapa ahli antara lain

dari: (1) Cronbach memberikan definisi: *“Learning is shown by a change in behavior as a result of experience”*. Belajar ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. (2) Harold Spears memberikan batasan: *“Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction”*. Belajar adalah untuk mengobservasi, untuk membaca, untuk meniru, untuk mencoba sesuatu secara mandiri, untuk mengikuti arah. (3) Geoch, mengatakan: *“Learning is a change in performance as a result of practice”*. Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil dari praktik.

3. Minat Belajar

Hilgard dalam (Slameto, 2003: 57) mengemukakan memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut : *“interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content”*. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperlihatkan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbedanya perhatian, karena perhatian sifatnya sementara dan belum diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

Minat dapat diartikan sebagai rasa senang atau tidak senang dalam menghadapi suatu objek (Mohamad Surya, 2003: 100). Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap sesuatu objek. Hal ini seperti dikemukakan oleh Slameto (2003: 180) yang menyatakan bahwa minat sebagai suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Menurut Slameto (2003: 185) siswa yang berminat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus, (b) Siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran yang disenanginya ia akan memperhatikan pelajaran itu secara terus-menerus tidak mudah terpengaruh oleh apapun, misalnya kegaduhan suasana luar kelas, ajakan teman untuk bermain, (3) Ada rasa suka dan

senang terhadap sesuatu yang diminatinya yaitu siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan belajar dengansenang, perasaan bahagia, tidak ada perasaan yang membuatnya tertekansehingga siswa akan mudah untuk memahami materi yang telah diajarkan, (d) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, (e) Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi setelah memperoleh hasil dari apa yang telah diusahakannya maka ia akan merasa puas dan bangga terhadap jerih payahnya dalam memperoleh nilai belajar, seperti saat menerima rapor ia akan puas, menemukan referensi materi pelajaran yang sulit akan bangga, dan merasa puas memecahkan masalah yang membuatnya tertarik seperti mengerjakan soal matematika, fisika, kimia dll yang membuatnya menantang. Lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, (f) Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi ia akan mengabaikan aktifitas atau kegiatan yang tidak berhubungan dengan minatnya contoh Siswa akan mengabaikan ajakan teman untuk pergi bermain bola, basket, pergi ke perpustakaan dll ketika sedang mempelajari pelajaran yang disukainya. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktifitas atau kegiatan, (g) Siswa yang berminat belajar yang tinggi maka ia akan mengikuti berbagai aktifitas yang berhubungan dengan materi pelajaran yang mereka sukai seperti ikut karya ilmiah, studi kampus, belajar kelompok dan membuat karya yang sesuai dengan pelajaran yang diminatinya.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya". (Winkel, 1996: 51 dikutip oleh Purwanto, 2013: 45). Selanjutnya dinyatakan bahwa: "aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik". (Winkel, 2010: 244 dikutip oleh Purwanto, 2009: 45). Hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang dipelajari, yang diukur dengan berdasarkan jumlah skor jawaban benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar.

Menurut Djamarah (2002:141) hasil belajar adalah: "perubahan yang terjadi sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu". Sedangkan Nana Sudjana (2010: 22) mendefinisikan: "hasil belajar sebagai

kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menemukan pengalaman belajarnya".

Kingsley yang dikutip oleh Sudjana (2010: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yaitu: "ketrampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian serta sikap dan cita-cita". Gagne yang dikutip oleh Sudjana (2010: 22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni: "informasi verbal, ketrampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan ketrampilan motoris".

Secara garis besar klasifikasi hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah (Bloom yang dikutip oleh Sudjana, 2010: 22), yaitu:

- a. Ranah kognitif
Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif
Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris.
Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan kompleks, dan gerakan ekspresif serta interpretatif.

"Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran" (Sudjana, 2010: 23). Rumini (2009: 60) menyebutkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: "faktor yang berasal dari dalam individu dan faktor yang berasal dari luar individu yang sedang belajar." Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Faktor yang berasal dari individu yang sedang belajar.
 - 1) Faktor psikis, antara lain kognitif, afektif, psikomotor, campuran kepribadian.
 - 2) Faktor fisik, antara lain indera, anggota badan, tubuh, kelenjar syaraf, dan organ-organ tubuh. Faktor fisik dan psikis ini, keadaannya ada yang ditentukan oleh faktor keturunan, ada yang

oleh faktor lingkungan, dan ada pula yang ditentukan oleh faktor keturunan maupun lingkungan.

- b. Faktor yang berasal dari luar individu, antara lain gangguan dari jenis kelamin lain, bekerja disamping belajar, aktif berorganisasi, tidak dapat mengatur waktu rekreasi dan waktu senggang, tidak mempunyai teman belajar.

Dengan demikian guru harus memperhatikan perbedaan individu dalam memberikan pembelajaran kepada mereka, supaya dapat memberikan layanan pendidikan sesuai dengan kondisi peserta didiknya untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik, karena faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik, satu dengan yang lainnya berbeda. Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah apabila: “(a) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai target yang diinginkan, baik secara individu maupun kelompok (b) perilaku yang dicantumkan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok”.

5. Mata Pelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakekat anak dengan hakekat matematika. Untuk itu diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralkan perbedaan atau pertentangan tersebut. Anak usia sekolah dasar sedang mengalami perkembangan dalam tingkat berpikirnya, oleh karena itu perlu pendekatan khusus dalam membelajarkan matematika.

Matematika sebagai ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, dan bahasa simbol yang padat arti, memerlukan seorang guru yang mampu menjembatani antara dunia anak yang belum berfikir secara deduktif untuk dapat mengerti dunia matematika yang bersifat deduktif, sehingga anak mampu mengatasi persoalan-persoalan dunia nyata, karena matematika dapat membentuk pola pikir orang yang mempelajarinya menjadi pola pikir matematis yang sistematis, logis, kritis dan penuh kecermatan. Selain tahap perkembangan

berpikir anak usia sekolah dasar belum formal dan relatif pada tahap operasional konkret ditambah lagi keanekaragaman intelegensi serta jumlah siswa sekolah dasar yang besar, maka faktor-faktor ini harus diperhatikan betul agar proses pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat berhasil.

Mata pelajaran matematika menurut Ruseffendi (1991), adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Siswa sekolah dasar umumnya berusia antara 7 tahun sampai 13 tahun. Menurut Piaget, mereka berada pada fase operasional konkret. Usia perkembangan kognitif siswa sekolah dasar masih terikat dengan objek konkret yang dapat ditangkap oleh panca indra, siswa memerlukan alat bantu berupa media, dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar akan lebih bermakna jika disajikan dengan menarik dan menggunakan pendekatan, metode serta alat peraga. Sebagaimana menurut Jean Piaget bahwa usia anak SD merupakan tingkat permulaan berpikir rasional. Anak memiliki operasi-operasi logis yang diterapkannya pada masalah-masalah kongkret. Dalam pemikiran dan persepsinya siswa lebih memiliki keputusan logis. Siswa belum dapat berurusan dengan materi abstrak.

Menurut Jerome S. Brunner (Setiamihardja, 2007: 32) anak sebaiknya diberi kesempatan untuk memanipulatif benda-benda kongkrit untuk mempermudah mengingat ide-ide yang dipelajarinya itu. Sedangkan menurut Gagne (Suherman, 2001: 35) bahwa: “Dalam belajar matematika siswa memperoleh objek langsung yaitu berupa fakta, keterangan konsep dan aturan siswa harus diajak kedalam materi yang nyata dalam kehidupan sehari-hari serta diperoleh dengan penemuan sendiri sehingga penemuan yang didapatnya lebih permanen dan bermakna.”

C. METODE PENELITIAN

1. Subjek Penelitian Tindakan

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon, yang berjumlah 44 siswa, sedangkan permasalahan pokok penelitian ini adalah bagaimana upaya guru dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri Kampung Baru melalui pembelajaran Kooperatif Jigsaw.

2. Tempat dan Waktu Penelitian Tindakan

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV di SDN Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon. Penelitian dilaksanakan pada semester genap (semester II) tahun pembelajaran 2017/2018, dimulai pada awal bulan April 2018 sampai dengan bulan Mei 2018.

3. Metode Penelitian Tindakan

Metode penelitian ini merupakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika tentang bilangan pecahan melalui pembelajaran Kooperatif jigsaw pada siswa kelas IV SDN Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon semester genap tahun 2017/2018. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Model Kurt Lewin (dalam IGK. Wardhani) berbentuk siklus (putaran) terdiri dari 4 komponen yang meliputi; perencanaan, tindakan atau aksi, observasi dan refleksi.

4. Prosedur dan Desain Penelitian Tindakan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurt Lewin. Ada beberapa siklus dalam tindakan dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen tindakan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

5. Teknis Analisis Data Penelitian Tindakan

Data diperoleh hasil angket, hasil observasi guru, hasil observasi siswa, dan data nilai tes. Data angket diperoleh sebelum tindakan di dalam kelas, data observasi guru dan siswa merupakan hasil pengamatan pada saat tindakan dalam setiap siklus berlangsung sedangkan data nilai tes berupa nilai tes hasil belajar yang dilaksanakan pada setiap akhir tindakan/siklus.

Tes diadakan pada setiap akhir siklus dengan tujuan mendapatkan data tentang hasil belajar/prestasi belajar, berupa skor angka 0,00 (nol, nol nol) sampai 10,00 (sepuluh, nol nol). Kemudian skor perorangan (individu) dan skor rerata kelas dihitung, semakin tinggi skor perolehan setiap siswa (individu) berarti hasil belajar siswa semakin tinggi, semakin tinggi skor rerata berarti hasil belajar dalam pembelajaran di kelas semakin baik. Dimodifikasi dari polyda (Tim MKPBM, 2001: 91)

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus I

Setiap siklus memiliki 2 aspek yang dibahas sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas dan permasalahan yang terkandung dalam judul penelitian, yaitu:

a. Tingkat Minat Siswa dalam Pembelajaran

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran berkaitan dengan minat tentang pemahaman pecahan, dari guru kolaborator diperoleh hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dari segi minat siswa hanya sebesar 53,4 dengan kategori cukup. Kegiatan mengeksplorasi materi kurang jelas, terlalu banyak berbicara (lisan), penerapan pembelajaran kooperatif jigsaw belum dipahami siswa sehingga belum efektif, dan minat siswa dalam pembelajaran kurang maksimal.

b. Hasil Belajar Siswa

Keadaan awal hasil belajar siswa kelas IV SDN Kampung Baru sangat rendah dengan nilai rata-rata sebesar 51,11, setelah diberi tindakan siklus I sebesar 64,09 walaupun sudah memenuhi KKM = 60. Hal ini dimungkinkan karena kurang maksimalnya penggunaan pendekatan pembelajaran. Jadi, refleksinya harus memperbaiki pembelajaran pada siklus II.

2. Pembahasan Hasil Penelitian Siklus II

a. Tingkat Minat Siswa dalam Pembelajaran

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran berkaitan dengan minat tentang bentuk-bentuk pecahan, dari guru kolaborator diperoleh hasil penilaian pelaksanaan pembelajaran dari segi minat siswa sebesar 74,7 dengan kategori baik. Penerapan pembelajaran kooperatif jigsaw

sudah dipahami siswa sehingga sudah efektif, dan minat siswa dalam pembelajaran dengan siswa sudah lebih baik lagi.

Adanya peningkatan minat belajar siswa pada siklus II tersebut dapat diamati melalui ciri-ciri yang tampak dari peserta didik, hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2003: 185) siswa yang berminat dalam belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengingat sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- 2) Siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap pelajaran yang disenanginya ia akan memperhatikan pelajaran itu secara terus-menerus tidak mudah terpengaruh oleh apapun, misalnya kegaduhan suasana luar kelas, ajakan teman untuk bermain.
- 3) Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminati yaitu siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan belajar dengan senang, perasaan bahagia, tidak ada perasaan yang membuatnya tertekan sehingga siswa akan mudah untuk memahami materi yang telah diajarkan.
- 4) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati,
- 5) Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi setelah memperoleh hasil dari apa yang telah diusahakannya maka ia akan merasa puas dan bangga terhadap jerih payahnya dalam memperoleh nilai belajar, seperti saat menerima rapor ia akan puas, menemukan referensi materi pelajaran yang sulit akan bangga, dan merasa puas memecahkan masalah yang membuatnya tertarik seperti mengerjakan soal matematika, fisika, kimia dll yang membuatnya menantang. Lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya
- 6) Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi ia akan mengabaikan aktifitas atau kegiatan yang tidak berhubungan dengan minatnya contoh Siswa akan mengabaikan ajakan teman untuk pergi bermain bola, basket, pergi ke perpustakaan dll ketika sedang mempelajari pelajaran yang disukainya. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktifitas atau kegiatan,

- 7) Siswa yang berminat belajar yang tinggi maka ia akan mengikuti berbagai aktifitas yang berhubungan dengan materi pelajaran yang mereka sukai seperti ikut karya ilmiah, studi kampus, belajar kelompok dan membuat karya yang sesuai dengan pelajaran yang diminatinya.

b. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa kelas IV SDN Kampung Baru pada siklus II mencapai nilai sebesar 84,04 sudah melampaui KKM = 60. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa, refleksinya penelitian dihentikan karena semua indikator yang ditetapkan sudah tercapai.

Kedua aspek yang diteliti mulai dari siklus I hingga siklus II meningkat atau terjadi perbaikan peningkatan secara berkesinambungan dan teratur, begitu juga ke siklus II dengan hasil sangat memuaskan.

Peningkatan hasil belajar pada siklus II ini mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu nilai rata-rata hasil belajar matematika lebih dari KKM 60. Hal ini banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti yang dikemukakan oleh Rumini (2009: 60) bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: "faktor yang berasal dari dalam individu dan faktor yang berasal dari luar individu yang sedang belajar." Hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

c. Faktor yang berasal dari individu yang sedang belajar.

- 1) Faktor psikis, antara lain kognitif, afektif, psikomotor, campuran kepribadian.
- 2) Faktor fisik, antara lain indera, anggota badan, tubuh, kelenjar syaraf, dan organ-organ tubuh.

Faktor fisik dan psikis ini, keadaannya ada yang ditentukan oleh faktor keturunan, ada yang oleh faktor lingkungan, dan ada pula yang ditentukan oleh faktor keturunan maupun lingkungan.

Faktor yang berasal dari luar individu, antara lain gangguan dari jenis kelamin lain, bekerja disamping belajar, aktif berorganisasi, tidak dapat mengatur waktu rekreasi dan waktu senggang, tidak mempunyai teman belajar.

Dengan demikian guru harus memperhatikan perbedaan individu dalam memberikan pembelajaran kepada mereka, supaya dapat memberikan layanan pendidikan sesuai dengan kondisi peserta didiknya untuk

menunjang keberhasilan belajar peserta didik, karena faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik, satu dengan yang lainnya berbeda. Yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar mengajar dianggap berhasil adalah apabila: “(a) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai target yang diinginkan, baik secara individu maupun kelompok (b) perilaku yang dicantumkan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok”.

Kesimpulan dari penelitian ini mencapai keberhasilan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif Jigsaw, hal ini berkaitan erat dengan tujuan umum pembelajaran kooperatif menurut Priansa (2017: 293) adalah menciptakan situasi yang keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Adapun tujuan khusus dari pembelajaran kooperatif, yaitu sebagai berikut.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data Penelitian Tindakan Kelas ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SDN Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon dengan kategori baik. Hal ini berdasarkan hasil penelitian berkaitan dengan minat siswa dalam pembelajaran setelah diberikan tindakan naik dari siklus I sebesar 53,4

d. Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan kinerja peserta didik dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang sulit.

Model pembelajaran kooperatif, bertujuan agar peserta didik dapat menerima teman-temannya yang mempunyai perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut mencakup suku, agama, kemampuan akademik, dan tingkat sosial.

Pembelajaran kooperatif bertujuan mengembangkan keterampilan sosial peserta didik. Keterampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif adalah berbagai tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, menjelaskan ide atau pendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.

%, siklus II sebesar 74,7 % dan kenaikan rata-rata sebesar 64,04%.

2. Pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan di kelas IV SDN Kampung Baru Kecamatan Grogol Kota Cilegon dengan kategori baik. Hal ini berdasarkan hasil belajar siswa setelah diberikan tindakan naik dari siklus I nilai rata-rata sebesar 64,09, siklus II sebesar 84,04 dan rata-rata secara keseluruhan sebesar 75,56.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Jamarah, S. B. 2014. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Cetakan Pertama. Jakarta: Rineka Cipta
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media
- Moh.Surya. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Cetakan Kelima. Bandung: IKIP Bandung.
- Rusman. 2008. *Manajemen Kurikulum*. Bandung: Mulia Mandiri Perss.
- Rusefendi. 1991. *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika*. Bandung: Tarsito.
- Sardiman. 2005. *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, Nana. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Winkel.W.S. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Media Abadi.