

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *KOOPERATIF TIPE JIGSAW* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Wahyuni^{1*}, Rahmiati²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

¹wwahyuni10@gmail.com

Abstract

The low learning outcomes of students' mathematics subjects became the driving force in this research. This is because the learning model used does not encourage students to collaborate and participate during the learning process, and it is challenging to develop student understanding gradually until it is sustainable. Therefore, it is important to adopt creative and new learning models to effectively support the learning process, especially in learning mathematics, in order to improve learning abilities. This study seeks to ascertain how the jigsaw cooperative learning paradigm affects students' mathematics learning outcomes. In a quantitative test, this study uses a Post-Test Only Control Design in a quantitative experiment. The population in this study were all fourth grade students at SDN Penjaringan 10 Pagi with a total of 64 students in the 2021-2022 academic year. The sample consisted of grade IV students at SDN Penjaringan 10 Pagi which was divided into two classes, namely class IV-A which functioned as an experimental class which was given treatment using a jigsaw type cooperative learning model with a total of 32 students and class IV-B as many as 32 which functioned as a control class. which uses the conventional learning model. The instrument used to measure student learning outcomes is in the form of multiple choice questions. Independent sample t test, data homogeneity test, and data normality test were used in data analysis techniques. The results show that $0.000 < 0.05$. So, h_0 is not approved while h_1 is approved. There is a big difference between the experimental class and the control class. Based on this, the jigsaw type of cooperative learning model has an impact on the mathematics learning outcomes of fourth grade elementary school students.

Keywords: learning model; learning outcomes; mathematics

Abstrak

Rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik menjadi pendorong pada penelitian ini. Dikarenakan model pembelajaran yang digunakan belum mendorong peserta didik untuk berkolaborasi dan berpartisipasi pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan menantang untuk mengembangkan pemahaman siswa secara bertahap hingga berkelanjutan. Oleh karena itu, penting untuk mengadopsi model pembelajaran yang kreatif dan baru untuk secara efektif mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran matematika, dalam rangka meningkatkan kemampuan belajar. Penelitian ini berusaha untuk memastikan bagaimana paradigma pembelajaran kooperatif jigsaw mempengaruhi hasil belajar matematika siswa. Dalam uji kuantitatif, penelitian ini menggunakan *Post-Test Only Control Design* dalam kuantitatif eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Penjaringan 10 Pagi dengan jumlah peserta didik sebanyak 64 pada tahun ajaran 2021-2022. Sampel terdiri dari siswa kelas IV SDN Penjaringan 10 Pagi yang terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV-A yang berfungsi sebagai kelas eksperimen yang diberikan treatment menggunakan model pembelajaran *Kooperatif tipe jigsaw* dengan jumlah 32 siswa dan kelas IV-B sebanyak 32 yang berfungsi sebagai kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran *Konvensional*. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa soal pilihan ganda. Uji t sampel independen, uji homogenitas data, dan uji normalitas data digunakan dalam teknik analisis data. Hasil menunjukkan bahwa $0,000 < 0,05$. Jadi, h_0 tidak disetujui sedangkan h_1 disetujui. Antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang cukup besar. Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berdampak pada hasil belajar matematika siswa SD kelas IV.

Kata Kunci: hasil belajar; matematika; model pembelajaran

Received : 2022-07-18
Revised : 2022-10-16

Approved : 2022-10-18
Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Keadaan Indonesia saat ini sedang tidak baik disebabkan adanya virus Covid-19. Pada awal Maret 2022 menurut WHO, virus ini memiliki tingkat penularan yang sangat cepat dan berakibat fatal, ditengah pandemi covid-19 pemerintah dengan segera mengeluarkan kebijakan terkait permasalahan dan solusi dari permasalahan yang terjadi saat ini. Pada permasalahan ini tentunya sangat berpengaruh pada dunia Pendidikan, dimana pembelajaran biasanya harus berlangsung dalam ruang kelas kini cenderung berbanding terbalik yang mengharuskan kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah. Hal tersebut berpengaruh terhadap motivasi belajar dan proses pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika. Pembelajaran daring membuat siswa merasa sulit untuk interaksi, pembelajaran yang monoton, siswa belajar secara individu dan terbatasnya fasilitas pendukung (Pande Made Wesyartha et al., 2022). Hal ini mengakibatkan menurunnya konsentrasi siswa saat proses belajar berlangsung sehingga membuat siswa tidak menguasai materi dengan baik, pengumpulan tugas melebihi waktu yang di tetapkan, dan membuat siswa kurang percaya diri. Saat ini sudah diterapkan pembelajaran tatap muka, yang mana siswa ditekankan mampu bekerjasama, siswa terlibat secara aktif dalam memahami materi, menciptakan pembelajaran lebih menyenangkan dan merangsang minat siswa untuk aktif dalam pembelajaran matematika. Kemampuan untuk memilih metode, strategi, model dan alat peraga yang efektif merupakan persyaratan bagi guru untuk bisa menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran (Jaelan et al., 2019). Salah satu yang perlu diperhatikan pada permasalahan ini adalah model pembelajarannya, untuk mengatasi masalah ini selama proses pembelajaran tatap muka, dengan menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe jigaw* (Safitri & Reinita, 2020).

Kegiatan belajar merupakan suatu kegiatan interaktif yang berlangsung, sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang meningkatkan pemahaman positif dan menjadikannya sebagai pengalaman (Simaguna et al., 2020). Ketika anak-anak terinspirasi untuk belajar, proses belajarnya sangat bermanfaat (Rizaldi et al., 2020). Pendapat mereka pada proses peningkatan memori hanya di pantu oleh catatan. Guna mendapatkan hasil belajar yang baik bisa didapatkan dengan model pembelajaran yang sesuai dan efektif, dan model tersebut tidak bisa diberlakukan sedemikian rupa yang memperoleh hasil belajar siswa di bawah standar atau tidak memenuhi syarat kelulusan. (Kusuma et al., 2020). Pembelajaran merupakan usaha sadar seorang pendidik untuk memotivasi siswa agar terlibat dalam kegiatan pembelajaran (Suryanita SP & Kusmariyatni, 2021). Menurut (Astuti et al., 2021) Pada hakekatnya sebuah proses komunikasi transaksional terjadi antara guru dan siswa serta di antara siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Sedangkan (Widyaningrum & Harjono, 2019) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu proses tindakan yang dilakukan pengajar untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dalam rangka memberikan karakter yang diinginkan siswa. Setelah masa pandemic, guru harus lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran yang efektif berdasarkan kebutuhan siswa untuk membantu mereka mencapai berdasarkan kebutuhan siswa dalam pembelajaran (Fatoni et al., 2017). Untuk mengarahkan proses pengajaran, membentuk

pembelajaran, dan meningkatkan prestasi siswa model pembelajaran dapat diterapkan sebagai metode pendukung pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (Yojinato & Hidayat, 2020). Menurut (Widyaningrum, & Harjono, 2019) model pembelajaran Kolaboratif merupakan paradigma pembelajaran kelompok yang dapat melibatkan siswa selama proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut (Lubis, 2021) adalah prosedur yang sistematis, artinya ada individu yang mengajar dan belajar dengan bantuan unsur lain seperti fasilitas belajar mengajar. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah salah satu bentuk pembelajaran kolaboratif yang mendorong siswa untuk interaksi secara aktif dan saling mendukung dalam memahami topik sebaik mungkin (Noveria, 2016). Menurut (Werdingisih & Irfan Mukhlisin, 2021) Model pembelajaran Kolaboratif tipe jigsaw adalah jenis atau model pembelajaran kolaboratif fleksibel, sebuah proses sistematis untuk mengorganisasikan proses belajar dan mengajr guna mencapai tujuan pembelajaran yang baik sesuai harapan. siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberikan tugas yang berbeda. Kelompok dibagi menjadi 4-5 orang, setiap kelompok diberikan nomor untuk bergabung dengan kelompok lain, dan menjelaskan materi yang mereka miliki dengan tujuan untuk berbagi informasi tentang materi mereka miliki. Setelah itu, mereka kembali ke masing-masing kelompok dan menjelaskan informasi penting yang mereka terima dari kelompok lain kepada anggota kelompoknya. Guru kemudian memberikan kuis kepada siswa yang bertujuan untuk menilai secara individu atau kelompok. Oleh karena itu, karakter social dan penggunaan kelompok sebaya menjadi aspek utama dari pembelajaran kooperatif. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dirancang oleh guru (Lestari & Irawati, 2020). Ada banyak implikasi penggunaan model pembelajaran kolaboratif tipe jigsaw, salah satunya mempengaruhi hasil belajar (Lubis, 2021). Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memberikan dampak positif kepada peserta didik dimana setelah pandemi memerlukan pembelajaran yang mendukung siswa untuk mencoba dan berlatih menyampaikan ilmu dan mempresentasikan dengan teman-temannya. Dengan begitu siswa tidak lagi merasa kesulitan untuk mengikuti proses pembelajaran (Abbas, 2019).

Hasil belajar adalah alat ukur dalam menilai siswa sebaik mungkin untuk memahami materi yang diberikan oleh guru (Marwatan, 2022). Senada dengan pernyataan tersebut, Damanik mengatakan Hasil belajar berada pada level pencapaian dan dinyatakan sebagai ukuran nilai yang berupa huruf, kata, atau simbol dalam memberikan nilai kepada siswa (Damanik et al., 2019). Menurut (Ananda et al., 2020) Hasil belajar dianggap optimal bila memenuhi dan mencapai semua aspek psikologis, yang mencakup tiga aspek utama: kognisi, emosi, dan psikomotorik. Pembelajaran matematika merupakan bidang universal dan salah satu mata pelajaran yang mendasari perkembangan teknologi modern sebagai bagian penting dari kehidupan (Novitasari, 2019). Sedangkan menurut (Rahmawati & Juandi, 2022) Mata pelajaran matematika sangat berperan dalam perkembangan terkhusus ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi. Pembelajaran di abad 21 membutuhkan empat keterampilan: berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), komunikasi (*communication*), dan kolaborasi (*collaboration*). Matematika adalah ilmu yang mempelajari bilangan dan perhitungan, berbicara tentang masalah numerik, memahami bilangan dan besaran, dan menyelidiki hubungan antara pola, struktur, dan desain (Upu et al., 2018). Menurut (Marwatan, 2022) mata pelajaran matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, hierarkis, abstrak, simbolik, sistem matematika yang berisi model yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang sebenarnya oleh (Mustamiin, 2016)

Metode Penelitian

Metodologi tersebut menggambarkan sistem pengambilan data, pemerolehan data, dan teknis analisis data (Zaluchu, 2021). Metode pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen, dengan metode *Quasi Eksperimental*. Metode penelitian ini memerlukan penyelidikan untuk mengetahui kemungkinan adanya sebab-akibat dengan design dimana secara nyata ada kelompok yang diperlakukan dengan kontrol ketat benar-benar ada. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk *Posttest-Only Control Design*, Peneliti memilih dua kelompok berdasarkan kelas masing-masing. Kelas eksperimen diberi perlakuan model pembelajaran kolaboratif tipe *jigsaw* dan kelas kontrol diberi pembelajaran konvensional (Bahri & Mustajab, 2020)

Selama tahun ajaran 2021–2022, penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Penjaringan 10 Pagi. Survei dilakukan antara Desember 2021 hingga Juni 2022. Siswa kelas IV SDN Penjaringan 10 Pagi menjadi sasaran penelitian. 32 siswa dari kelas IV A menjadi kelas eksperimen untuk penelitian ini, sedangkan 32 siswa dari kelas IV B sebagai kelompok kontrol. 64 siswa terdaftar secara keseluruhan sebagai Populasi terjangkau.

Teknik pengukuran instrumen terdiri dari soal pilihan sebanyak 25 item soal yang diuji efektif menggunakan teknik korelasi poin biserial, dan uji reliabilitas menggunakan Teknik Kuder Richardson-20, uji normalitas menggunakan Liliefors, dan uji In the independent t-test digunakan IBM SPSS Statistics 25 for Windows 10.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan perolehan percobaan instrument soal, didapat koefisiensi korelasi hitung pada tiap butir soal pilihan ganda. Untuk mengetahui valid tidaknya pertanyaan, nilai koefisiensi korelasi point biserial dibanding dengan nilai r_{tabel} dengan $n = 28$ pada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Dari 35 soal pilihan ganda yang diujikan, terdapat 10 soal tidak valid dan 25 soal valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Klasifikasi Validitas instrument butir soal

Klasifikasi	Jumlah Butir Soal	Nomor Item Soal
Valid	25	1, 2, 3, 4, 6, 8, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 33, 34, 35
Tidak Valid	10	5, 7, 9, 10, 13, 21, 22, 23, 30, 32

Instumen sangat baik dan reliabel untuk digunakan dalam pengumpulan data. Reliabilitas soal diuji dengan menggunakan KR-20. Maka di dapat nilai koefisien $r_{hitung} = 0,879$, nilai r_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ pada $dk = n-1$ diperoleh $r_{tabel} = 0,381$. Karena $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan instrumen reliabel serta layak digunakan menjadi instrument penelitian.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

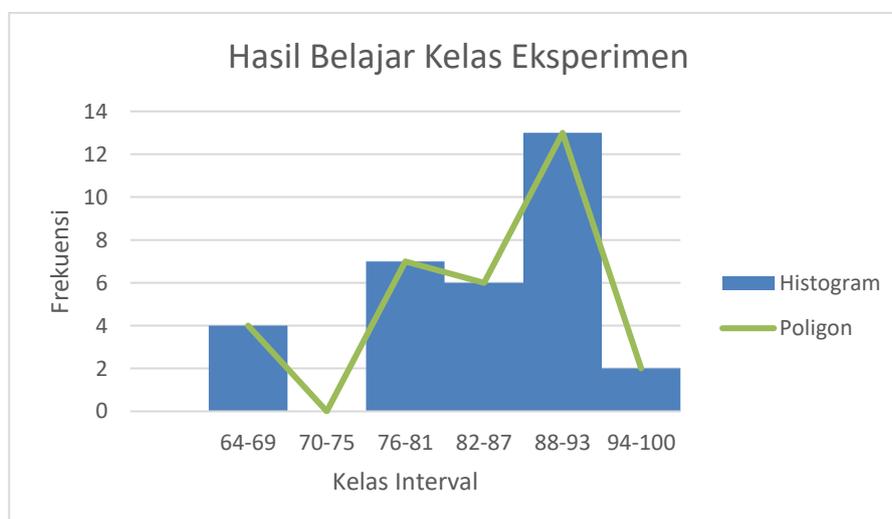
N	n	r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan	Keterangan
28	25	0,879 Dibulatkan 0,9	$\alpha = 0,05$ 0,381	Reliabel	Sangat Tinggi

Berdasarkan data hasil belajar matematika di kelas eksperimen terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan skor terendah yaitu 64 dan 2 peserta didik mendapatkan skor tertinggi yaitu 100.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen IV-A

DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL BELAJAR EKSPERIMEN							
No	Kelas interval	Nilai tengah	Batas nyata	frekuensi XI^2	absolut	komulatif	Relatif
1	64-69	66,5	63,5-69,5	4422,25	4	4	12,50%
2	70-75	72,5	69,5-75,5	5256,25	0	4	12,50%
3	76-81	78,5	75,5-81,5	6162,25	7	11	34,37%
4	82-87	84,5	81,5-87,5	7140,25	6	17	53,12%
5	88-93	90,5	87,5-93,5	8190,25	13	30	93,75%
6	94-100	97	93,5-100,5	9409	2	32	10%
Jumlah				40580,25	32		100%

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 64, Panjang kelas interval antara skor 88-93 ini memiliki frekuensi absolut tertinggi yaitu 13 orang siswa dengan nilai tengah 91, batas nyata 87,5-93,5 dan frekuensi kumulatif 30 sehingga didapatkan presentase frekuensi relative sebesar 93,75%. Selain menggunakan table distribusi frekuensi, dapat juga menggunakan grafik histogram dan polygon untuk mempermudah membaca dan menyimpulkan data. Berdasarkan data hasil belajar matematika di kelas kontrol terdapat 3 orang siswa memperoleh skor terendah yaitu 40 dan 1 orang siswa mendapatkan skor tertinggi yaitu 88.

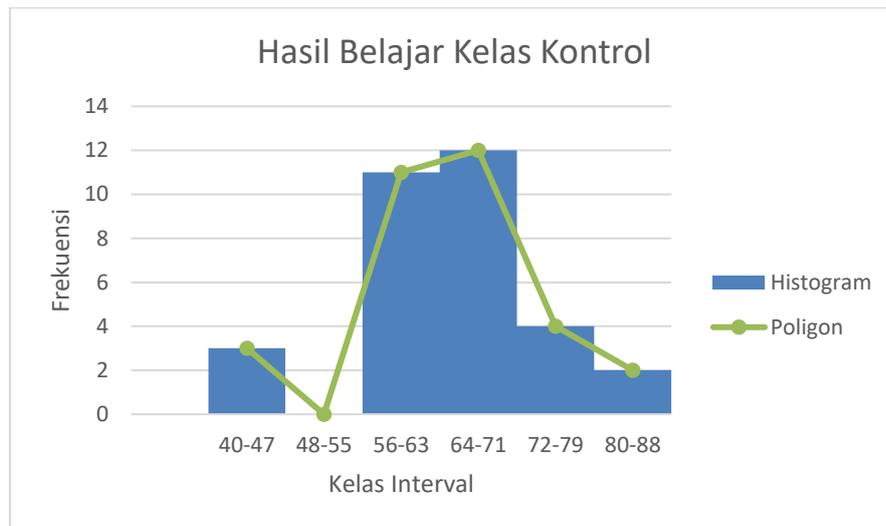


Gambar 1. Histogram Dan Polygon Hasil Belajar Matematika Kelas Eksperimen IV-A

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol IV-B

DISTRIBUSI FREKUENSI HASIL BELAJAR KONTROL							
No	Kelas Interval	Nilai Tengah	Batas Nyata	Frekuensi XI^2	Absolut	Kumulatif	Relatif
1	40-47	43,5	39,5-47,5	1892,25	3	3	93,75%
2	48-55	51,5	47,5-55,5	2652,25	0	3	93,75%
3	56-63	59,5	55,5-63,5	3540,25	11	14	43,75%
4	64-71	67,5	63,5-71,5	4556,25	12	26	81,25%
5	72-79	75,5	71,5-79,5	5700,25	4	30	93,75%
6	80-88	84	79,5-88,5	7056	2	32	10%
Jumlah				25397,25	32		100%

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa diperoleh nilai tertinggi 88 dan nilai terendah 40, Panjang kelas interval antara skor 64-71 ini memiliki frekuensi absolut tertinggi sebesar 12 orang peserta didik dengan nilai tengah 67,5 batas nyata 63,5-71,5 dan frekuensi kumulatif 26 sehingga didapatkan presentase frekuensi relative sebesar 81,25%. Selain menggunakan table distribusi frekuensi, dapat juga menggunakan grafik histogram dan polygon untuk mempermudah membaca dan menyimpulkan hasil data.



Gambar 2. Histogram Dan Polygon Hasil Belajar Matematika Kelas Kontrol IV- B

Berdasarkan analisis yang dilakukan untuk memperoleh data yang berasal dari distribusi probabilitas dengan menentukan uji normalitas menggunakan uji Liliefors. Pada taraf signifikansi 5% (0,05) dengan kriteria sebagai berikut:

pada tingkat signifikansi 5% (0,05) dan dalam kondisi berikut:

Jika $L_0 < L_{tabel}$ menunjukkan bahwa data terdistribusi secara teratur

Jika $L_0 > L_{tabel}$ menunjukkan bahwa data tidak terdistribusi secara teratur

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Kelas	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	32	0,1191	0,156	$L_0 < L_{tabel}$	Normal
Kontrol	32	0,1237	0,156		

Berdasarkan tabel 5, taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan sampelnya 32 siswa. Maka didapat L_{tabel} untuk perhitungan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol sebesar 0,156. Setelah melakukan perhitungan, maka diperoleh L_{hitung} untuk perhitungan kelas eksperimen sebesar 0,1191, sehingga $0,1191 < L_{tabel} = 0,156$. Sedangkan untuk perhitungan kelas kontrol didapatkan L_{hitung} sebesar 0,1237 dan $L_{tabel} = 0,156$. Sehingga $L_{hitung} = 0,1237 < L_{tabel} = 0,156$. Maka dapat dinyatakan bahwa kedua sampel *post-test* berdistribusi normal. Setelah dinyatakan data berdistribusi normal maka perhitungan setelahnya yaitu dilakukan uji homogenitas dengan menggunakan uji t sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelas	Varians	Fhitung	Ftabel	Kriteria	Keterangan
Eksperimen	79,22	1,49	1,82	$F_0 < F_{tabel}$	Homogen
Kontrol	118,64				

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dikatakan kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki populasi yang homogen. Setelah perhitungan mereka, para ilmuwan menemukan bahwa $F_{hitung} = 1,4975$ dan $F_{tabel} = 1,822$. dengan dk pada penyebut 31, pembilang 31, dan pada taraf signifikansi 0,05. $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,49 < 1,82$, maka H_0 diakui. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa data *post-test* di atas adalah homogen.

Pemahaman dan interaksi siswa di kelas eksperimen meningkat akibat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Total ada tiga kali pertemuan. Tahap pengolahan pertama dilakukan pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, dimana siswa mampu menjawab permasalahan dari materi yang telah disiapkan. Siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 1 sampai 5 anggota tim, dan setelah berdiskusi dengan kelompok ahli tersebut, langkah pengolahan pertama selesai. Tim ahli kemudian melakukan penampilan kedua bersama beberapa peserta awal, membagikan hasil materi kepada teman-teman yang sudah menguasainya. Tim kelompok kemudian mempresentasikan hasilnya, dan dilanjutkan evaluasi sebagai alat ukur penilaian. Berbeda dengan kelas kontrol yang diberikan materi melalui power point dan dilanjutkan dengan proses tanya jawab beserta evaluasi.

Siswa akan mengambil *post-test* untuk mengukur bagaimana kelas eksperimen dan kelas kontrol bernasib setelah latihan pembelajaran masing-masing selesai. Kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 66,25, sedangkan kelas eksperimen menggunakan paradigma pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan memperoleh nilai rata-rata 83,50. Data setelah *post-test* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Deskriptif Statistic Kelas Eksperimen Dan Kelas Control

	N	minimum	maximum	Mean	Std. Deviation
Kls Eksperimen	32	64	100	83.50	8.901
Kls Kontrol	32	40	88	66.25	10.892
Valid (liistwise)	N 32				

Kedua kelas menerima nilai yang tepat pada *post-test*. Nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 83,50 dari kemungkinan 100 dan kemungkinan 64. Dengan nilai maksimum 88 dan nilai minimum 40, nilai rata-rata kelas kontrol adalah 66,25.

Dekomposisi data berikut menunjukkan bahwa distribusinya normal dan homogen. Hipotesis kemudian dievaluasi menggunakan SPSS versi 25 dan uji-t sampel independen (t-

test). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika selanjutnya dievaluasi menggunakan uji-t.

Tabel 8. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw menggunakan Independent Sample T-Test

		Levene's Test For Equality of Variances		T-test For Equality of Mean						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL PEMBELAJARAN	Equal variances assumed	.223	.638	6.937	62	.000	17.250	2.487	12.279	22.221
	Equal variances not assumed			6.937	59.633	.000	17.250	2.487	12.275	22.225

Hasil uji-t harus lebih kecil dari 0,05, namun penjelasan pada tabel sebelumnya menghasilkan 0,000. Akibatnya, 0,000 < 0,05. Terima H1 dan tolak H0. Jadi ada perbedaan besar. Kelas kontrol yang hanya menerima informasi dan tanya jawab melalui media power point tidak diolah dengan memanfaatkan strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Kelas eksperimen, sebaliknya. Rincian yang diberikan di bawah ini menunjukkan bagaimana paradigma pembelajaran kooperatif jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika. Temuan penelitian ini berpengaruh pada siswa yang lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan, siswa yang lebih mandiri dalam memulai diskusi dan praktik, dan penelitian ini juga memotivasi guru untuk menciptakan model pendidikan yang memenuhi kebutuhan modern.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan apabila siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam mata pelajaran matematika. Belajar lebih menyenangkan, siswa kurang bergantung pada guru mereka, dan mereka dapat melatih kemandirian yang lebih besar dalam belajar siswa. Sebagai hasil dari peningkatan belajar peserta didik, siswa sekarang menjadi pusat proses pembelajaran, dengan guru sebagai seorang fasilitator. Penelitian ini dapat menarik kesimpulan bahwa model pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap seberapa baik peserta didik belajar. Hal ini dikarenakan siswa lebih cenderung menerima materi pelajaran ketika disajikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan daripada jika disajikan dengan cara yang konvensional, monoton, dan membosankan.

Daftar Pustaka

- 1234456487, & Sonny Eli Zaluchu. (2021). *Metode Penelitian di dalam Manuskrip Jurnal Ilmiah Keagamaan*. 3(March), 6.
- Abbas, M. L. H. (2019). Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Minat

- Dan Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(2), 270–277. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i2.1409>
- Ananda, D., Muhyani, M., & Suhandi, T. (2020). Systematic Literature Review Implementasi Higher Order Thinking Skills (HOTS) terhadap Hasil Belajar Siswa. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 106. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i2.4005>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Bahri, S., & Mustajab, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 126–134. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i2.97>
- Damanik, D. R., Darwis, M., & Rifai, A. A. (2019). Penerapan Metode Demonstrasi Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X OTKP SMK YPKP Sentani Kab. Jayapura Papua. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 63–69.
- Fatoni, H., Gularso, D., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Ditinjau Dari Prestasi Belajar Ips Kelas V Sd N Kasihan Bantul Jurnal Pgsd Indonesia P-ISSN 2443-1656 | E-ISSN 977-2549477. 3(2).
- Jaelani¹, Meriyati², Mukti Amini³, K. (2019). Efektivitas Model STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Self Efficacy Peserta Didik Kelas 5 SDN 1 Sidorahayu Jaelani¹,. 01(01), 39–50.
- Kusuma, Mujib, Syahputra, A. (2020). Perangkat, Pengembangan Kooperatif, Pembelajaran Think, Tipe Write, Talk Meningkatkan, Untuk Siswa, Representasi Matematis Kusuma, Nita Mujib, Abdul Syahputra, Edi Ariswoyo, Suwarno Kooperatif, Pembelajaran Think, Tipe Write, Talk Matematis, Representasi. *EDUMASPUL: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 39–45.
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry. *Bioma*, 2(2), 51–59.
- Lubis, R. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 9(2), 199. <https://doi.org/10.30821/axiom.v9i2.8735>
- Made Wesyartha Pande, Aswasulasikin, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Office 365 Terhadap Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA SD Kelas V Gugus IV Kecamatan Sambelia. 2(2), 196–205.
- Marwatan, M. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Pecahan Nilai Uang Melalui Metode Demonstrasi di Kelas II SDN 146/X Tanjung Solok. *Journal on Education*, 4(2), 437–447. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i2.463>
- Mustamiin, M. Z. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS di Tinjau dari Motivasi Berprestasi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1, 65–76.
- Noveria, E. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*. 9(September), 275–281.

- Novitasari, R. W. (2019). *Efektivitas Media Pembelajaran Cr-Det Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X Ipa Sma Muhammadiyah 9 Surabaya*.
- Rahmawati, L., & Juandi, D. (2022). Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Stem: Systematic Literature Review. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 7(1), 149. <https://doi.org/10.25157/teorema.v7i1.6914>
- Rizaldi, D. R., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Phet: Simulasi Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 10–14. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.103>
- Safitri, A., & Reinita, R. (2020). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Scramble terhadap Hasil Belajar Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2130–2138. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.689>
- Simaguna, L. H., Kristayulita, K., & Kurniawati, K. R. A. (2020). Hasil dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(1), 67–76. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.1.67-76>
- Suryanita SP, N. P., & Kusmariyatni, N. N. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 92. <https://doi.org/10.23887/jppgg.v4i1.14291>
- Upu, H., Intang, B., & Akhmad, H. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika. *IMED (Issues In Mathematics Education)*, 2(2), 152–160.
- Werdiningsih, E., & Irfan Mukhlisih, M. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas. 4(2), 60–65. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/pendekar>
- Widyaningrum, M. D., & Harjono, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 57–60. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1446>
- Yojinato, F., & Hidayat, D. (2020). P. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 16(1), 110. <https://doi.org/10.19166/pji.v16i1.2252>