

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pengertian Prestasi**

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai prestasi dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Menurut Sukmadinata (Suyati, 2015) berpendapat bahwa prestasi belajar realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang, sedangkan menurut Arifin prestasi belajar berasal dari bahasa Yunani *prestatie* sedangkan dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Berdasarkan pendapat di atas dapat tarik kesimpulan bahwa prestasi merupakan suatu hasil yang telah dicapai sebagai bukti usaha yang telah dilakukan.

##### **2. Prestasi Belajar**

Prestasi belajar merupakan suatu tolak ukur oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Istilah prestasi belajar berbeda dengan hasil belajar. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang

kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Menurut Ahmadi dan Supriyono (2013: 138) prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam maupun faktor dari luar diri individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu peserta didik dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik baiknya.

Arifin (2013: 12) berpendapat prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama antara lain:

1. Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hak ini sebagai tendensi keingintahuan dan merupakan kebutuhan umum manusia.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator *intern* dan *ekstern* dari suatu institusi pendidikan. Indikator *intern* dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktifitas suatu institusi pendidikan. Indikator *ekstern* dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat.
5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan dalam proses pembelajarannya karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.

Kesimpulan dari uraian diatas adalah prestasi belajar merupakan hasil yang dicapai individu setelah mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Prestasi belajar diperoleh dari segi kognitif saja yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami pelajaran yang dapat diukur

dengan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar ditampilkan dengan nilai atau angka dibuat guru berdasarkan pedoman penilaian pada masing-masing peserta didik berbeda-beda berdasarkan tingkat penguasaan kompetensi yang telah ditetapkan. Menurut Slameto (2010: 54) beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu:

- a. Faktor *Intern* adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri, adapun yang terdapat digolongkan kedalam faktor intern yaitu kecerdasan atau intelegensi, minat, bakat dan motivasi.
- b. Faktor *Ekstern* adalah faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang sifatnya diluar diri peserta didik: keadaan keluarga, keadaan sekolah dna lingkungan masyarakat.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

- a. Model Pembelajaran Kooperatif

*Cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Isjoni (2011: 12) menyatakan “*cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda”. Slavin (Isjoni 2011: 17) *cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran di mana sistem belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang peserta didik lebih bergairah dalam belajar.

Menurut Anita, Lie (2010: 18) pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Sistem pembelajaran kooperatif bisa didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif menemukan sendiri pengetahuannya melalui proses ketrampilan. Dalam kelompok peserta didik dituntut agar dapat memahami tugas-tugas yang diberikan guru secara terstruktur.

Pembelajaran *cooperative learning* menurut Suprijono (2013: 54-55) adalah suatu konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pernyataan-pernyataan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam suatu usaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk

berinteraksi dan belajar bersama-sama peserta didik yang berbeda latar belakangnya. Jadi, dalam pembelajaran kooperatif peserta didik berperan ganda, yaitu sebagai peserta didik ataupun sebagai guru. Dengan bekerja secara kolaboratif untuk mencapai suatu tujuan bersama, maka peserta didik akan mengembangkan ketrampilan berhubungan dengan sesama manusia yang akan sangat bermanfaat bagi kehidupan di luar sekolah.

Pembelajaran kooperatif memiliki langkah langkah pembelajaran. Menurut Trianto (2014: 117) langkah-langkah pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Guru menyampaikan semua jenis tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada mata pelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik belajar
- 2) Guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
- 3) Guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
- 4) Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
- 5) Guru mengevaluasi prestasi belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan prestasi kerjanya.
- 6) Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun prestasi belajar individu dan kelompok.

b. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* yang dijelaskan Slavin (2005:236-237) merupakan metode pembelajaran yang dikembangkan oleh Aranson, dkk, secara singkat metode ini digambarkan dengan membutuhkan pengembangan yang ekstensif

dari materi-materi khusus. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* paling sesuai dengan subjek-subjek pelajaran ilmu sosial, literature, sebagai pelajaran ilmu pengetahuan ilmiah, dan bidang-bidang lainnya yang bertujuan pembelajaran lebih kepada penugasan konsep daripada penugasan kemampuan. Untuk penerapannya model pembelajaran ini, peserta didik bekerja dalam tim yang heterogen. Para peserta didik tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit dan diberikan “lembar ahli” yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca.

Suprijono (2013: 89-91) memaparkan “pembelajaran dengan model *jigsaw* diawali dengan pengenalan topik yang akan dibahas oleh guru. Guru bisa menulis topik yang akan dipelajari pada papan tulis, *white board*, penayangan *power point* dan sebagainya. Guru menanyakan kepada peserta didik apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan sumber saran ini dimaksudkan untuk mengaktifkan skemata atau struktur kognitif peserta didik agar lebih siap menghadapi kegiatan pelajaran yang baru”. Isjoni (2011: 12) menyatakan “*cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda”. Pendapat yang berbeda yang dikemukakan oleh Suprijono (2013: 54-55) adalah “suatu konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih di pimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru”.

Pembelajaran kooperatif seperti yang disebutkan Isjoni (2010: 6) bahwa pembelajaran kooperatif memiliki tujuan agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok. Salah satu pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan di sekolah dasar yaitu kooperatif tipe *Jigsaw*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki langkah-langkah dalam pembelajaran.

Penempatan kelompok dalam model kooperatif tipe *Jigsaw* dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini:



Sumber: Trianto (2011:74)

**Gambar 2.1 Penempatan Kelompok dalam model kooperatif tipe *Jigsaw***

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mempunyai langkah-langkah. Slavin (2005: 240-241) berpendapat mengenai langkah-langkah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu:

- 1) Guru menanyakan kepada siswa apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut.

- 2) Guru membagi peserta didik kedalam tim. Membagi para peserta didik kedalam tim heterogen yang terdiri dari empat sampai lima anggota.
- 3) Setelah tim heterogen terbentuk, guru membagi peserta didik kedalam kelompok ahli dimana setiap siswa akan menerima bagian-bagian materi dari guru.
- 4) Para peserta didik menerima topik ahli dan membaca materi yang diminta untuk menemukan informasi.
- 5) Diskusi kelompok ahli. Para peserta didik dengan keahlian yang sama bertemu untuk mendiskusikannya dalam kelompok-kelompok ahli.
- 6) Setelah anggota dari kelompok ahli selesai mendiskusikan bagian-bagian materi yang dipelajari, maka masing-masing anggota dari kelompok ahli kembali kedalam kelompok mereka masing-masing dan secara bergantian menjelaskan kepada temannya.
- 7) Para peserta didik mengerjakan kuis-kuis individual yang mencakup semua topik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki kelebihan dan kekurangan. Ibrahim dkk. Majid (2013:184), mengemukakan model kooperatif tipe *Jigsaw* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain.
- 2) Peserta didik dapat menguasai pelajaran yang di sampaikan.
- 3) Setiap anggota peserta didik berhak menjadi ahli dalam kelompoknya.
- 4) Dalam proses belajar mengajar peserta didik selalu ketergantungan positif.
- 5) Setiap peserta didik dapat saling mengisi satu sama lain.

Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Peserta didik yang pandai cenderung tidak mau di satukan dengan temannya yang kurang.

#### **4. Media Pembelajaran Realia**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Media juga dapat diartikan

sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara *sumber pesan* dengan *penerima pesan* atau informasi. Oleh karena itu, media pembelajaran berarti sesuatu yang *mengantarkan pesan pembelajaran* antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Media sangat membantu guru dalam pembelajaran. Briggs dalam Anita (2009: 1) berpendapat bahwa media pembelajaran hakekatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran, yang di dalamnya terdapat buku, suara guru, tape recorder, modul atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Pendapat lain dikemukakan oleh Gerlach dan Ely (Anita 2009: 2), sebagai berikut: media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual, sedangkan Smaldino dkk (Anita 2009: 2) mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dari sumber informasi. Kesimpulan dari beberapa definisi di atas dikatakan bahwa media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

#### **b. Media Realia**

Media adalah sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran. Benny (2017: 40-42) berpendapat realia adalah salah satu cara jenis medium yang digunakan sebagai alat untuk penyampaian informasi dan pengetahuan yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau benda

asli. Realia sebagai objek nyata merupakan alat bantu belajar yang bisa memberikan pengalaman belajar secara langsung atau *real learning experience* kepada penggunanya. Realia sebagai sebuah media mampu memberikan pengalaman nyata tentang hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak melalui kata-kata atau hanya dengan menggunakan visual.

Media Realia memberi kesempatan kepada penggunanya untuk mengamati dan menyentuh bagian-bagian dari objek yang digunakan sebagai realia. Realia bisa memberikan pengalaman belajar langsung dan bersifat nyata bagi penggunanya. Pengalaman yang diperoleh melalui medium lain.

Dunia pendidikan, realia sering dianggap sebagai medium informasi yang paling mudah untuk diakses dan dapat menarik perhatian pemirsa. Sebagai medium informasi, realia mampu menjelaskan konsep yang abstrak dengan hanya sedikit atau tanpa keterangan tertulis atau lisan. Dengan berinteraksi secara langsung dengan realia, diharapkan hal-hal yang kurang jelas, apabila diterangkan secara verbal, dapat menjadi jelas dan mudah untuk dimengerti.

Media Realia juga memiliki kemampuan untuk merangsang imajinasi pengguna dengan membawa realitas dari dunia nyata. Dalam aktivitas pembelajaran, realia dapat memberikan pengalaman belajar langsung. dengan pengalaman langsung ini pengguna realia dapat memagami seluk-beluk objek pengetahuan yang sedang dipelajari.

pengalaman langsung yang dapat diberikan oleh realia adalah menyentuh objek dan mengamati bagian-bagian dari objek yang digunakan sebagai realia. Realia dapat memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung dan nyata kepada penggunanya. Pengalaman tentang keindahan yang terkandung dalam sebuah realia misalnya tidak bisa diperoleh melalui penggunaan medium lain.

## 5. Matematika

### a. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin *mathematika* yang mulanya di ambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya berhubungan pula dengan kata lainnya yang hamper sama, yaitu *mathein* dan *mathein* yang artinya (berfikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar).

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang wajib di Sekolah Dasar. Matematika menurut James dan James (Suwangsih & Tiurlina, 2006: 4) yang menyebutkan bahwa matematika adalah ilmu logika bentuk susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya. matematika dapat dibagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri. Menurut Jhonson dan Rising (Suwangsih & Tiurlina, 2006: 4) matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik, matematika itu adalah

bahasa, bahasa yang menggunakan istilah didefinisikan dengan cermat, jelas, akurat dengan simbol yang padat, lebih berupa bahasa simpul mengenai arti dari pada bunyi; matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat atau teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya; matematika adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keteraturan dan keharmonisan.

Secara simple matematika diartikan sebagai telaah tentang pola dan hubungan suatu jalan atau pola berfikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat, karenanya matematika bukan pengetahuan yang menyendiri, tetapi keberadaannya untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial ekonomi dan alam. Dalam pembahasannya matematika memiliki dua objek garapan yakni objek langsung yang terdiri dari fakta, konsep, preinsip dan prosedur operasi. Sementara objek tidak langsung adalah implikasi dari proses pembelajaran matematika, yakni kebiasaan bekerja baik, sikap kemampuan mengalihgunakan cara kerja (memanipulasi dalam arti positif), serta membangun konsep mental (akhlak) yang baik seperti kejujuran.

#### **b. Tahap Penguasaan Matematika**

Pembelajaran matematika mempunyai tahap dalam penguasaan materi pelajaran matematika. Menurut Depdiknas (2009: 1) tahapan

penguasaan materi matematika dalam pembelajaran secara umum terdapat empat tahap pembelajaran yaitu:

1) Penanaman Konsep

Tahap penanaman konsep merupakan tahap awal dalam pembelajaran dimana terdapat pengenalan konsep yang akan dipelajari menggunakan benda konkret sebagai alat peraga.

2) Pemahaman Konsep

Tahap pemahaman konsep merupakan lanjutan dan penanaman konsep. Pada tahap ini penggunaan alat peraga dikurangi dan sampai tidak menggunakan alat peraga lagi, sehingga siswa sudah paham dengan konsep yang dipelajari.

3) Pembinaan Keterampilan

Tahap pembinaan merupakan tahapan untuk membina pengetahuan bagi siswa. Pada tahap ini pembinaan keterampilan dilakukan dengan latihan-latihan soal mengenai materi yang telah dipelajari.

4) Penerapan Konsep merupakan penerapan konsep yang sudah dipelajari ke dalam bentuk soal-soal terapan (cerita) yang sudah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tahap ini biasa juga disebut tahap pembinaan kemampuan memecahkan masalah.

**c. Materi Matematika**

Materi Matematika yang akan di gunakan dalam penelitian adalah materi sudut dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar kelas IV**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
3. Menggunakan pengukuran sudut dalam kehidupan sehari-hari	3.12 Menjelaskan dan menentukan ukuran sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur drajat 4.12 Mengukur sudut pada bangun datar dalam satuan baku dengan menggunakan busur drajat

**B. Penelitian Relevan**

- 1 Penelitian yang dilakukan oleh Tihabsah yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Dalam Mengenal Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya materi mengenal bangun ruang pada peserta didik kelas V SD N 02 Banda Aceh dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw*, dimana isi teori Pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggungjawab atas ketuntasan bagian materi pembelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Desain penelitian ini mengikuti model dan dengan subjek penelitian 32 orang peserta didik. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan

prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan prestasi belajar peserta didik dari siklus I ke siklus II.

- 2 Penelitian yang dilakukan oleh Martalena yang berjudul “Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas V SD N 19 Koto Kampung dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw*, dimana isi teori pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan yang didalamnya menuntut adanya keterlibatan semua anggota kelompok, dalam *jigsaw* siswa siswa bekerja dalam tim-tim heterogen, siswa ditugasi mempelajari bab atau bahan-bahan lain untuk dibaca dan diberikan lembar ahli yang berisi topik yang berbeda untuk setiap anggota tim agar saat membaca topik dapat memfokuskan pada topik tersebut, apabila telah selesai membaca, siswa dari tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu dalam sebuah “kelompok ahli” untuk membahas topik mereka. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada peningkatan prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II.
- 3 Penelitian yang dilakukan Nur Ainy Wahyu Hidayah, Suharno, Mintasih Indirayu yang berjudul “*The Implementation of Cooperative Learning by Using Jigsaw and Make a Match to Improve the Activity and Learning Outcomes of Social Science*”. Penelitian ini merupakan Penelitian

Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengetahui prestasi implementasi pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *jigsaw* dan membuat metode *make match* untuk meningkatkan aktivitas prestasi belajar ilmu sosial kelas III siswa SD N 02 Troketon Klaten. Implementasi pembelajaran kooperatif berupa metode *jigsaw* dan metode *make a match* memberikan dampak positif pada sikap peserta didik selama proses pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik yang dapat meningkat lebih dari (KKM). Temuan yang ditemukan selama proses pembelajaran sebagai berikut: (a) Kegiatan belajar difokuskan pada peserta didik sehingga peserta didik bergabung dengan proses pembelajaran secara aktif dalam proses pembelajaran dengan aturan yang dibuat oleh guru. Peran peserta didik diwujudkan dalam diskusi kelompok dan selama permainan, sehingga dapat meningkatkan kerjasama di antara peserta didik, (b) penggunaan model pembelajaran kooperatif dalam bentuk *jigsaw* dan metode *make a match* dapat memfasilitasi peserta didik untuk memahami materi pembelajaran karena peserta didik dapat belajar secara berkelompok dimana secara kelompok dibahas kerjasama antar siswa jika ada materi yang belum dimengerti (c) pelaksanaan pembelajaran kooperatif berupa *jigsaw* dan *make a match* dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik terbukti dengan sebagian besar peserta didik dalam indikator aktivitas hingga 75% dan mendapatkan skor lebih dari nilai kelulusan (KKM) adalah 60. Desain penelitian ini mengikuti model dan dengan subjek penelitian 25 peserta didik.

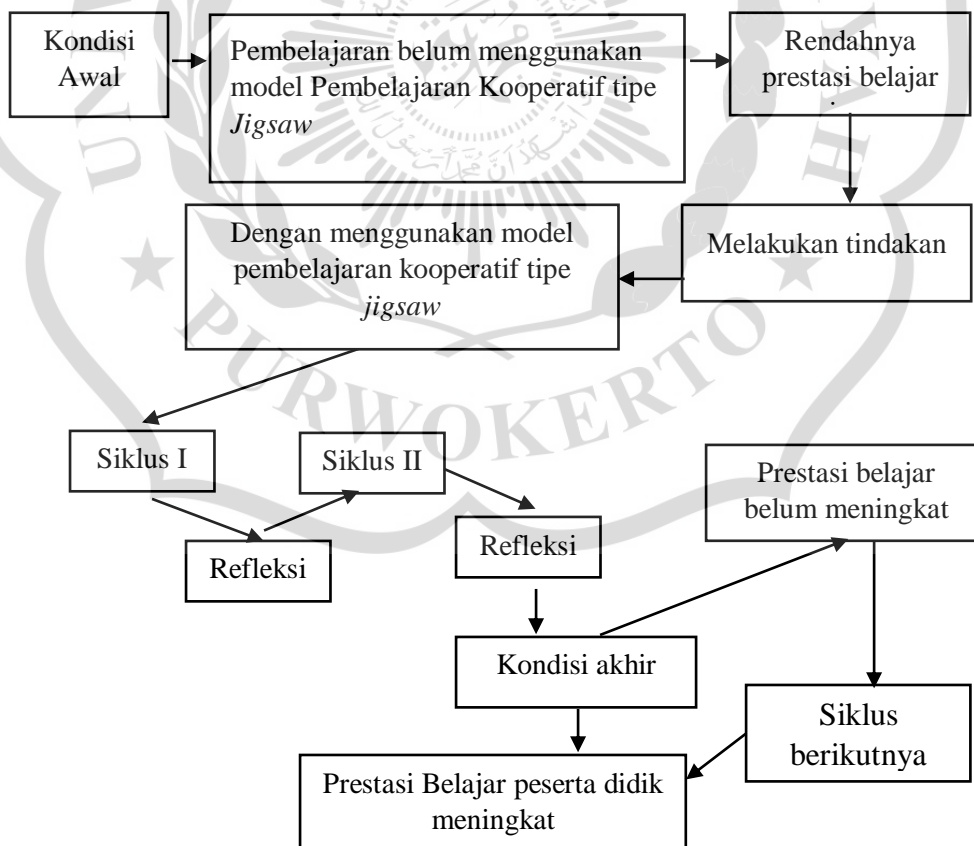
4 Penelitian yang dilakukan Nur Aini Wahyu Hidayah, Suharno, Mintasih Indriayu yang berjudul “*The use of Cooperative Learning of Jigsaw Type and Make a Match Type to Improve Students Activity*”. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas peserta didik kelas III di SD 02 Troketon dengan menerapkan model kooperatif tipe *jigsaw*. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi metode. Analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan analisis deskriptif komparatif. Model pembelajaran kooperatif yang dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw make a match* tipe (mencari pasangan). *Jigsaw*, setiap anggota kelompok diberi tugas yang berbeda, semua harus menguasai materi, kemudian para peserta didik kembali ke kelompok asal mereka untuk mengajarkan materi kepada anggota kelompok lainnya. Jenis *jigsaw* kooperatif ini menekankan pada peserta didik untuk bekerjasama dalam diskusi dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran untuk menimbulkan interaksi antar peserta didik. Desain penelitian ini mengikuti model dan dengan subjek penelitian 25 peserta didik.

Berdasarkan prestasi penelitian yang telah dikemukakan di atas dapat dikatakan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe

jigsaw adapun pendapat dari Tihabsah dalam jurnalnya membahas “Peningkatan Prestasi Belajar Dalam Mengenal Materi Bangun Ruang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*” dapat meningkatkan prestasi belajar prestasi belajar, pendapat dari Martalena dalam jurnalnya membahas “Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*” dapat meningkatkan prestasi belajar matematika, adapun pendapat dari Nur Ainy Wahyu Hidayah, Suharno, Mintasih Indirayu dalam jurnalnya membahas “*The Implementation of Cooperative Learning by Using Jigsaw and Make a Match to Improve the Activity and Learning Outcomes of Social Science*” yaitu pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *jigsaw* dan melakukan kecocokan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar ilmu sosial. Implementasi pembelajaran kooperatif berupa metode *jigsaw* dan metode *make a match* memberikan dampak positif pada sikap peserta didik selama proses pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik yang dapat meningkat lebih dari (KKM), adapun pendapat dari Nur Aini Wahyu Hidayah, Suharno, Mintasih Indriayu dalam jurnalnya membahas “*The use of Cooperative Learning of Jigsaw Type and Make a Match Type to Improve Students Activity*” yaitu penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan membuat jenis yang cocok untuk meningkatkan aktivitas peserta didik. Jenis jigsaw kooperatif ini menekankan pada peserta didik untuk bekerjasama dalam diskusi dan saling membantu untuk memahami materi pembelajaran untuk menimbulkan interaksi antar peserta didik.

### C. Kerangka Pikir

Proses belajar mengajar di kelas harus di laksanakan dengan baik agar pembelajaran yang di laksanakan sesuai dengan tujuan dan harapan. Untuk pembelajaran yang di laksanakan sesuai dengan tujuan dan harapan. untuk mencapai tujuan dan harapan tesebut, di perlukan model pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Salah satu yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Model pembelajaran ini di harapkan meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Secara sistematis, kerangka pemikiran dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



**Gambar 2.2 Skema kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan berdasarkan analisa teoritik dapat dirumuskan yaitu meningkatnya prestasi belajar peserta didik pada materi sudut menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di kelas IV SD Negeri 1 Bojong.

