

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model pembelajaran

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran adalah suatu bentuk pembelajaran yang disajikan dari awal sampai akhir oleh guru. Menurut Joycae dan Weil model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pelajaran di kelas atau yang lain. Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat siswa di kelas.¹ Model pembelajaran mencakup pendekatan pembelajaran yang luas dan komprehensif. Model pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang penting, baik untuk pengajaran di kelas maupun praktik supervisi siswa. Sebuah model pembelajaran memiliki sintaks yang menggambarkan semua langkah yang biasanya diikuti oleh urutan kegiatan pembelajaran. Sintaks pembelajaran dengan jelas menunjukkan kegiatan yang harus dilakukan guru dan siswa, urutan kegiatan, dan tugas khusus yang harus dilakukan siswa.²

Al-Qur'an mengisyaratkan pentingnya strategi atau cara dalam menyampaikan sesuatu kepada orang lain, seperti dalam surat An- Nahl berikut ini :

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan

¹ Roisatun Nisak, “Perbedaan Komimikasi Matematis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dengan Numbered Heads Together (NHT) pada Siswa Kelas VIII Materi Lingkaran di MTsN 4 Tulungagung, Tahun Ajaran 2017/2018”, Skripsi Matematika, hlm.20.

²Andi Hajar, 'Penerapan Model Pembelajaran Mitra Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Agama Islam', *Didaktika: Jurnal Pembelajaran*, 9.1 (2020), 60–76 <<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/12>>.

Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.

Pembelajaran kooperatif mengacu pada pendekatan pembelajaran di mana siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Siswa dalam model pembelajaran kooperatif ditugaskan untuk bekerja sama untuk menemukan solusi atas masalah melalui penggunaan dinamika kelompok seperti kolaborasi, debat, dan diskusi. Selain itu, model interaksi ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.³

Slavin mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai pendekatan pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang, dimana struktur kelompoknya beragam. Teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif atau disebut juga model pembelajaran gotong royong adalah “model pembelajaran kooperatif”.⁴

Pembelajaran kooperatif seperti yang didefinisikan di atas, memerlukan urutan tugas yang diselesaikan oleh siswa dalam struktur pembelajaran kelompok kecil yang mendorong mereka untuk berkomunikasi dengan teman sebayanya sambil bekerja sama untuk meningkatkan pembelajaran semua anggota kelompok. Sebagai salah satu bentuk pembelajaran, pembelajaran kooperatif mendorong siswa untuk bekerja sama guna mencapai tujuan sebagai berikut:

1) Hasil Belajar Akademik

Pembelajaran kooperatif diciptakan dengan tujuan ganda untuk meningkatkan kinerja akademik dan menangani berbagai masalah masyarakat. Hasil belajar dapat dimodifikasi melalui penggunaan pembelajaran kooperatif, yang dapat bermanfaat bagi siswa dengan kemampuan akademik yang berbeda-beda.

2) Menerima Perbedaan Individu

Keragaman dalam hal warna kulit, budaya, status sosial ekonomi, dan kapasitas fisik atau mental juga dicari.

³Gingga Prananda, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD, *Jurnal Pedagogik*, 6.1 (2019), 122–30 <<https://ejournal.unmuha.ac.id/index.php/pedagogik/artikel/download/648/127>>.

⁴Suaidinmath, 'Model dan Jenis Pembelajaran Kooperatif', 2016 <<https://adjustinmath.wordpress.com/2016/08/24/model-dan-type-type-learning-cooperative/>>. Diakses tanggal 20 Oktober 2022.

Siswa dari latar belakang sosial ekonomi dan budaya yang berbeda dapat belajar menghargai kualitas unik satu sama lain dengan bekerja sama dalam tugas sekolah dan berbagi penghargaan yang mereka peroleh.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial.

Berkolaborasi dengan teman dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran. Sehingga siswa dapat melatih keterampilan sosialnya, keterampilan interaksi dan sosialisasinya. Pentingnya siswa memiliki keterampilan sosial, karena banyak anak muda saat ini kurang berkembang dalam keterampilan sosial.⁵

Untuk mencapai hasil yang maksimal, ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan, yaitu:

a) Saling Ketergantungan yang Positif

Jika seorang guru ingin membentuk kelompok yang produktif, dia harus memberikan tugas sedemikian rupa sehingga pekerjaan setiap orang penting untuk keberhasilan kelompok. Sederhananya, setiap anak di kelas bertanggung jawab atas sesuatu. Itu juga dievaluasi dengan cara baru. Setiap siswa diberi nilai individu dan nilai kelompok. Kontribusi setiap anggota terhadap nilai total grup sangat penting untuk pembentukannya. Beberapa anak yang kurang beruntung akan merasa bahwa mereka sejajar dengan teman sekelasnya. Sebaliknya, mereka akan terinspirasi untuk meningkatkan permainan mereka dan efeknya akan saling menguntungkan.

b) Tanggung Jawab Individu

Dalam model pembelajaran kooperatif, seorang guru yang baik akan mengatur tahapan keberhasilan dengan mempersiapkan dan mengorganisir kerja setiap anggota kelompok, yang pada gilirannya akan bertanggung jawab untuk melaksanakan tugasnya sedemikian rupa sehingga memungkinkan pekerjaan berikutnya dapat diselesaikan dengan sukses.

c) Tatap Muka

⁵Zuriatun Hasanah, 'Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Membina Keaktifan Belajar Siswa', *Studi Mahasiswa*, 1.1 (2021), hlm 3-4.

Setiap kelompok harus mendapatkan kesempatan untuk bertemu dan berdiskusi secara langsung. Dengan kegiatan interaksi ini, siswa dapat membentuk sinergi yang dapat bermanfaat bagi semua anggota. Hasil dari ide masing-masing anggota lebih maksimal dengan adanya tatap muka.

d) Komunikasi Antar Anggota

Unsur ini juga mengharuskan guru untuk dibekali dengan berbagai keterampilan komunikasi sebelum menugaskan siswa ke kelompok belajar untuk mengajarkan cara berkomunikasi. Tidak setiap siswa memiliki keterampilan mendengarkan dan berbicara, keberhasilan kelompok juga tergantung pada kehendak anggota masing-masing untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengekspresikan pendapat.

e) Evaluasi proses kelompok

Guru harus menetapkan waktu khusus bagi siswa untuk merenungkan proses kerja kelompok mereka dan hasil kolaborasi mereka. Unsur-unsur pembelajaran kooperatif meliputi tatap muka atau diskusi, komunikasi antar anggota, dan proses evaluasi dalam kelompok setelah pembelajaran kooperatif selesai; saling ketergantungan positif, di mana setiap siswa bertanggungjawab untuk menyelesaikan tugasnya sendiri; tanggungjawab individu di mana setiap siswa mandiri; dan penyelesaian tugas.⁶

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* adalah strategi pengajaran yang mempromosikan lingkungan kelas yang inklusif dan mendukung bagi siswa dari berbagai tingkat keterampilan. Interaksi fisik antara siswa juga dapat membuat belajar lebih menyenangkan bagi siswa. Model *jigsaw* adalah salah satu jenis kerangka pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah strategi pengajaran yang memanfaatkan struktur kelompok belajar multifungsi untuk membantu siswa di semua tingkatan dan di semua topik.⁷

⁶Zuriatun Hasanah, 'Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Membina Keaktifan Belajar Siswa', *Studi Mahasiswa*, 1.1 (2021), hlm 4.

⁷Nur Ainun Lubis dan Hasrul Harahap, ' *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*', *Jurnal As-Salam*, 1.1 (2014), hlm 80.

Arends cit Yamin mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penugasan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya, sehingga siswa tidak hanya pasif dalam menerima pelajaran akibat dari guru yang memberikan pembelajaran dengan metode ceramah dan pembelajaran yang diterima siswa hanya bisa diingat dan dihafal tanpa paham konsep dasar pembelajaran tersebut.⁸

Tujuan Pembelajaran Kooperatif *jigsaw* adalah agar setiap siswa mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang mata pelajaran dan memperoleh kepercayaan diri untuk mengartikulasikan pemahaman mereka kepada rekan-rekan mereka. Saat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari potongan teka-teki unik mereka sendiri. Hal ini dimaksudkan agar menggunakan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* di dalam kelas, siswa akan lebih terinvestasi dalam pembelajarannya sendiri.⁹

Tabel 2.1. Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*:

Langkah	Kegiatan siswa
Kajian materi	Duduk dalam kelas
Kelompok asal	Berbagi tugas setiap anggota mengkaji materi yang berbeda
Diskusi kelompok ahli	Keluar dari kelompoknya menuju tim ahli
	Diskusi dengan kelompok lain
Laporan kelompok asal	Kembali ke kelompok asal
	Setiap anggota menyajikan materi yang sudah dikaji kepada anggota lain
	Murid bertanya kepada guru tentang apa yang tidak dimengerti
Kuis	Ikuti kuis

⁸ Wuryani, Gusmania, and Akhmad.

⁹ Nur Ainun Lubis dan Hasrul Harahap, ' *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw*', *Jurnal As-Salam*, 1.1 (2014), hlm 80.

Kelebihan dari model *jigsaw* adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengembangkan hubungan antar siswa.
- b. Terapkan bimbingan teman sebaya.
- c. Rasa percaya diri siswa yang tinggi.
- d. Dapat meningkatkan kehadiran
- e. Penerimaan perbedaan individu lebih besar.
- f. Pemahaman materi yang lebih dalam.
- g. Dapat meningkatkan motivasi belajar.

Kelemahan dari *model jigsaw* adalah:

- a. *Peerteaching* atau belajar dari teman sebaya adalah inti dari metode ini. Ini memperumit masalah ketika mencoba memahami ide yang dibagikan di antara teman dekat. Untuk alasan ini, sangat penting untuk memiliki akses ke guru yang berkualitas.
- b. Meyakinkan siswa untuk berbicara tentang berbagi pengetahuan dengan rekan-rekan mereka adalah tantangan. Guru perlu memiliki peran aktif di kelas jika siswa mereka kurang percaya diri.
- c. Catatan siswa mengenai nilai, kepribadian, perhatian siswa tentunya sudah dimiliki oleh guru dan hal ini biasanya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengenali tipe-tipe siswa di kelas.
- d. Mengelola pembelajaran ini di awal biasanya menantang dan memakan waktu. Model pembelajaran ini membutuhkan pengaturan yang cermat agar dapat berfungsi dengan baik.
- e. Penerapan metode ini pada kelas besar (>40 siswa) sangat sulit.¹⁰

c. Media LKK

Pembelajaran tidak hanya bersifat intelektual, tetapi juga bersifat emosional. Kegembiraan dapat mempertinggi hasil belajar. Dangkal atau dalamnya hasil belajar sangat bergantung dari beberapa hal, salah satu diantaranya adalah dukungan dari pemakaian media itu sendiri. Untuk itu media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar dengan maksud memberikan variasi dalam mengajar dan lebih banyak memberikan realita dalam mengajar sehingga pengalaman anak lebih konkrit. Media yang digunakan guru adalah

¹⁰Rika Ariyani , 'Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Jigsaw*', 2022 <<https://www.rikaariyani.com/2022/07/model-learning- Jigsaw.html>> . diakses pada 26 Oktober 2022

pelengkap atau pembantu bagi guru dalam mengajar dan membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga memperoleh hasil belajar dengan baik, dalam hal ini media mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.¹¹

Agar pembelajaran di kelas berlangsung dengan baik, maka guru perlu melakukan berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu inovasi yang digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut *National Education Assocation* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran.¹²

Kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah; (1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (3) Praktis, luwes, dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan, (4) Guru harus trampil di dalam menggunakan media selama proses pembelajaran, (5) Pengelompokkan sasaran (kelompok besar, kelompok kecil atau perorangan), (6) Mutu teknisnya (misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi yang disampaikan tidak terganggu oleh elemen lain.¹³

Kelas eksperimen I yaitu kelas VIII A yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dibentuk dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri 3-4 anggota kelompok yang nantinya akan berdiskusi menjawab soal uraian. Selanjutnya jawaban setiap kelompok dipresentasikan didepan kelas dan dikumpulkan. Soal yang terjawab dengan benar

¹¹ Ainun Mardhiah and Said Ali Akbar, 'Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Sma Negeri 16 Banda Aceh', *Lantanida Journal*, 6.1 (2018), 49 <<https://doi.org/10.22373/lj.v6i1.3173>>.

¹² Ni Luh And Putu Ekayani, 'Pentingnya Penggunaan Media Siswa', *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 2021, 1-16 <https://www.researchgate.net/profile/putuekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI->>.

¹³ Mardhiah and Ali Akbar.

akan mendapat poin. Kelompok yang berhasil mendapat poin terbanyak menjadi pemenang dalam permainan ini.

LKK dalam penelitian ini adalah materi dan soal yang dikerjakan oleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Isi dari LKK adalah petunjuk proses kerja kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut LKK yang digunakan dalam penelitian:

Gambar 2.1 Lembar Kerja Kelompok

LEMBAR KERJA KELOMPOK

Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : VIII/Gesal
 Materi : Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)
 Jumlah Soal : 4 Soal
 Alokasi Waktu : 2 x 20 Menit

Petunjuk :

1. Tuliskan identitas lengkap pada lembar jawaban
2. Setiap anggota pada tim / kelompok asal diberi bagian materi yang ditugaskan sebagai berikut :
 Nomor 1 : metode substitusi
 Nomor 2 : metode eliminasi
 Nomor 3 : metode gabungan
 Nomor 4 : metode grafik
3. Anggota tim / kelompok asal membentuk tim / kelompok ahli sesuai nomor dikepala
4. Diskusilah bersama tim / kelompok ahli
5. Jika sudah, kembali pada kelompok asal dan anggota ahli mempresentasikan kepada kelompok asal
6. Kemudian kerjakanlah soal dibawah ini
7. Tulislah jawaban dengan tulisan yang jelas dibaca
8. Kerjakan setiap soal dengan cara :
 - a. Menuliskan apa yang diketahui dan ditanyakan dalam soal
 - b. Menulis metode atau operasi hitung yang digunakan
 - c. Melakukan proses perhitungan dengan cermat
 - d. Menuliskan jawaban dengan teliti pada lembar jawaban

Kerjakan Soal Berikut!

1. Harga 7 kg gula dan 2 kg telur Rp105.000,00. Sedangkan harga 5 kg gula dan 2 kg telur Rp83.000,00. Berapa harga 3 kg telur dan 1 kg gula? Hitunglah menggunakan metode substitusi!
2. Harga 2 baju dan 1 celana Rp230.000,00. Sedangkan harga 3 baju dan 2 celana Rp380.000,00. Berapa harga 1 baju dan 1 celana? Hitunglah menggunakan metode eliminasi!
3. Diketahui harga 4 buah buku tulis dan 2 buah pensil Rp13.000,00 harga 3 buah buku tulis dan sebuah pensil Rp9.000,00. Berapa harga 5 buah buku tulis dan 2 buah pensil? Hitunglah menggunakan metode gabungan!
4. Ibu membeli 2 bungkus tempe dan satu bungkus tahu dengan harga Rp. 4.000. Jika Kakak juga membeli 1 bungkus tahu dengan harga Rp. 2.000. Tentukan harga 1 bungkus tempe! Jawablah dengan metode grafik!

d. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Tujuan dari pendekatan pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas, serta kemampuan dan disposisi sosial dan kognitif mereka. Pembelajaran kooperatif adalah jenis pembelajaran alternatif di mana siswa bekerja sama untuk menguasai suatu topik. TGT termasuk jenis dari pembelajaran kooperatif. Siswa dapat memperoleh pengetahuan melalui bermain dengan metode pembelajaran TGT. Konsep ini merupakan upaya untuk menumbuhkan optimisme di antara semua siswa. Bermain game di kelas telah terbukti memiliki efek positif pada keterlibatan dan motivasi siswa.

Saat menggunakan TGT, siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang terdiri dari tiga sampai empat teman sebaya yang berbeda dalam kemampuan, warna kulit, agama, dan suku. Untuk itu pembelajaran TGT dirancang agar dapat diakses oleh siswa dari berbagai latar belakang. Tipe ini menggabungkan fungsi siswa sebagai tutor sebaya, termasuk penguatan. Siswa lebih cenderung terlibat dalam materi dan proses pembelajaran ketika mereka dihadapkan pada aktivitas dalam permainan yang dibuat menggunakan pembelajaran TGT.¹⁴

Pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak memiliki kuis yang biasa digunakan dalam model pembelajaran kooperatif lainnya. Sebaliknya, diadakan turnamen akademik setelah presentasi materi di kelas selesai. Peserta dalam kompetisi ini saling berhadapan dalam upaya untuk mendapatkan poin untuk tim mereka. Peserta dari berbagai tingkat keterampilan dapat berkontribusi pada kompetisi semaksimal mungkin. Hal ini memastikan bahwa semua siswa terlepas dari titik awal mereka dalam kecakapan akademik, diberikan kesempatan yang sama untuk berkembang sebagai individu dan sebagai bagian dari tim.

Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu: fase presentasi kelas, fase belajar tim, fase pembelajaran permainan, fase presentasi

¹⁴I Wayan Sugiata, 'Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar', *Jurnal Pembelajaran Kimia Indonesia* , 2.2 (2019), 78 <<https://doi.org/10.23887/jpk.v2i2.16618> >.

pertandingan, dan fase implementasi penghargaan kelompok (pengenalan tim).¹⁵

Tabel 2.2. Langkah-langkah dalam Model Kooperatif Tipe TGT dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Langkah	Kegiatan Siswa
Membuka Pelajaran	<p>Mendengarkan penjelasan guru tentang langkah-langkah kegiatan yang nanti akan dilakukan siswa yaitu dengan model pembelajaran TGT.</p> <p>Menyimak yang disampaikan guru berupa apersepsi melalui pertanyaan tentang materi sebelumnya</p>
Penyajian Kelas	<p>Mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru</p> <p>Bergabung kedalam kelompok yang telah dibagi oleh guru</p>
Siswa belajar secara kelompok	Bekerjasama dengan teman sekelompok dengan berdiskusi dan mengerjakan latihan soal
Permainan	Menjalankan permainan dengan jujur dan bersungguh-sungguh
Pertandingan	Menjalankan pertandingan sesuai dengan arahan dari guru dan mengumpulkan skor.
Pemberian penghargaan kelompok	Menerima penghargaan yang diberikan oleh guru dan menghargai hasil yang didapat

¹⁵Yuni Tipetri, 'Cooperative Learning Tipe Team Game Tournaments (TGT) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Biologi', *Didaktik* , 8.3 (2009), hlm 59–67.

Langkah	Kegiatan Siswa
Menarik kesimpulan jawaban atau generalisasi	Membuat kesimpulan jawaban yang benar dari permainan yang telah dijalankan Membuat rangkuman tentang materi yang diajarkan pada saat itu
Menutup pelajaran	Memperhatikan guru dan menimbulkan rasa ingin tahu tentang materi selanjutnya

Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) memiliki keunggulan sebagai berikut.

- 1) Di kelas siswa didorong untuk berbagi dan mendiskusikan ide-ide mereka.
- 2) Tingkat kepercayaan diri siswa cukup tinggi.
- 3) Motivasi siswa meningkat.
- 4) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran tertentu.
- 5) Meningkatkan tingkat empati, kasih sayang, dan pengertian di antara siswa.
- 6) Siswa didorong untuk sepenuhnya mengekspresikan individualitas dan kreativitas mereka, menghasilkan diskusi dan interaksi kelas yang lebih menarik antara guru dan siswa.

Berikut ini adalah beberapa permasalahan pada pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

- 1) Tidak semua siswa memberikan pendapatnya.
- 2) Kurangnya waktu untuk proses pembelajaran.
- 3) Mengizinkan anarki berkuasa jika guru tidak dapat menjaga ketertiban.¹⁶

e. Media Ular Tangga

Ada berbagai jenis permainan edukatif yang dapat dijadikan media sebagai media pembelajaran. “Salah satunya adalah permainan ular tangga”. Permainan ular tangga merupakan permainan kelompok yang melibatkan beberapa orang yang tidak dapat digunakan secara individu dengan media permainan yang terbuat dari kertas yang berisi garis

¹⁶Gamal Thabroni, 'Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Turnamen permainan tim*)', *Serupa.Id* , 2021 <<https://serupa.id/model-learning-kooperatif-tgt-team-games-tournament/>>. Diakses tanggal 26 Oktober 2022.

dan kotak-kotak kecil dan didalamnya terdapat beberapa tangga dan ular-ular untuk menghubungkan masing-masing kotak.¹⁷ Media permainan ular tangga ini dapat lebih memotivasi belajar siswa, karena proses belajar dapat lebih menarik dan mampu melibatkan seluruh siswa belajar lebihaktif, sebab permainan ini aturan-aturannya dapat membuat siswa aktif dalam pemecahan masalah.¹⁸

Pada permainan ular tangga, medan permainan adalah sebuah papan atau karton bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 5x6 kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 5 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 6 baris kedua sampai nomor 10 dan seterusnya sampai nomor 30 di sudut kiri atas. Setiap nomor terdapat rintangan soal cerita singkat atau jackpot berupa zonk, maju 2 langkah atau mendapat hukuman nyanyi.

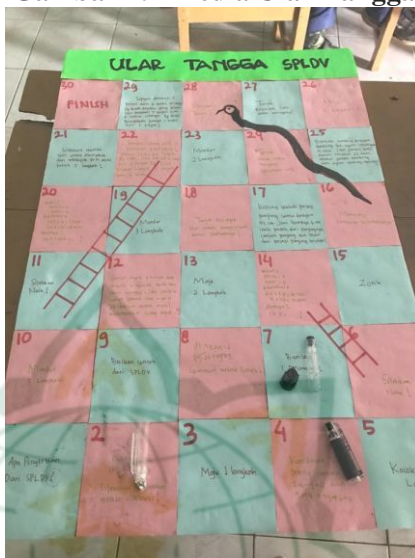
Kelas eksperimen II yaitu kelas VIII B yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dibentuk dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri 4 anggota kelompok yang nantinya akan bermain dan belajar menjawab tantangan yang terdapat dalam setiap nomor di ular tangga. Selanjutnya jawaban setiap kelompok dipresentasikan didepan kelas dan dikumpulkan. Soal yang terjawab dengan benar akan mendapat poin. Kelompok yang berhasil mendapat poin terbanyak menjadi pemenang dalam permainan ini. Ular tangga dalam penelitian ini berisi soal yang dikerjakan oleh kelompok pada saat pembelajaran berlangsung.



¹⁷ Ferryka, Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar, Magistra, 2017: 29(100): 58-65.

¹⁸ Dewi, T.L., Dadang Kurnia, Regina Lichteria Panjaitan, Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu DI Indonesia, Jurnal Pena Ilmiah: 2017: 2(1): 2091-2100.

Gambar 2.2 Media Ular Tangga



2. Hasil Belajar Matematika

Belajar menurut teori behavioristik diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut disebabkan oleh seringnya interaksi antara stimulus dan respons. Menurut pandangan teori kognitif diartikan sebagai proses untuk membangun persepsi seseorang dari sebuah obyek yang dilihat. Oleh sebab itu, belajar menurut teori ini adalah lebih mementingkan proses daripada hasil.¹⁹

Menurut filosofi behaviorisme belajar adalah tindakan mengubah perilaku seseorang. Bolak-balik konstan antara stimulus dan reaksi inilah yang akhirnya menyebabkan pergeseran ini. Penglihatan, dari sudut pandang teori kognitif, dipahami sebagai proses dimana seorang individu membangun gambaran suatu objek dalam pikirannya. Oleh karena itu, menurut pandangan ini, fokus pembelajaran lebih pada metode daripada produk.

Yang dimaksud dengan “hasil belajar” adalah hasil yang dicapai siswa sebagai akibat langsung dari proses belajar. Capaian ini dapat dibagi menjadi tiga kategori: kognitif (diukur

¹⁹Siska Wuryani, Yesi Gusmania, dan Farid Akhmad, Perbandingan Model Pembelajaran Tipe *Jigsaw* Tipe *Team Game Tournament* (*TGT*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 5 Batam Tahun Pelajaran 2013/2014 , 3.2 (2014), 66–74.

dengan nilai dan evaluasi lain dari pekerjaan siswa), afektif (diukur dengan angket yang dikhususkan untuk karakter bangsa dalam bentuk tanggung jawab), dan psikomotori (keterampilan). Peningkatan keberhasilan dalam belajar, khususnya matematika, sangat dinanti-nanti siswa.²⁰ Keterampilan seperti mengenali, memberi label, mencipta, mendeskripsikan, mengurutkan, dan membedakan digunakan sebagai ukuran hasil belajar.²¹

Menurut Benjamin S. Bloom dengan Taksonomi tujuan pendidikan yang membagi tujuan pendidikan menjadi 3 macam yaitu kognitif, afektif, atau psikomotorik. Penjelasan mengenai indikator hasil belajar adalah:

- a. Ranah kognitif adalah perubahan tingkah laku yang terjadi dalam kognisi. Proses belajar terdiri dari kegiatan mulai dari menerima rangsangan, menyimpan dan mengolah otak. Menurut Bloom, tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan hingga yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- b. Ranah Afektif diketahui dalam ranah afektif ini hasil belajar disusun mulai dari yang terendah sampai yang tertinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berkaitan dengan nilai-nilai yang pada gilirannya terkait dengan sikap dan perilaku.
- c. Pada ranah psikomotor, hasil belajar disusun secara berurutan dari yang paling rendah dan paling sederhana sampai yang paling tinggi, yang hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.²²

Menurut Slameto berikut ciri-ciri yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran:

a. Faktor internal, antara lain:

- 1) Faktor fisik: terdiri dari faktor kesehatan dan kecacatan fisik.

²⁰Ujiati Cahyaningsih, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD, *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3.1 (2017), 1–5 <<https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.405>>.

²¹Muhamad Afandi, Evi Chamalah, dan Oktarina Puspita Wardani, *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*, *Komunikasi Fisika Komputer* (Unissula Press, 2013), 1 <<https://doi.org/10.1016/j.cpc.2008.12.005>>.

²²Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, 'Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa', *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sesiomadika Pembelajaran Matematika*, 2.1 (2019), 659–63.

- 2) Karakteristik biologis, seperti kemampuan kognitif, fokus, rasa ingin tahu, bakat, motivasi, kematangan, dan pengendalian diri.
- 3) Komponen kelelahan mencakup kelelahan fisik dan mental.

b. Faktor eksternal, antara lain:

- 1) Faktor keluarga: terdiri dari pemahaman orang tua, stabilitas keuangan, iklim keluarga, pemahaman orang tua, latar belakang budaya orang tua, dan pembelajaran orang tua.
- 2) Faktor sekolah: terdiri dari strategi instruksional, isi kursus, interaksi guru-siswa, manajemen kelas, perilaku siswa, fasilitas fisik, dan tugas kurikuler.
- 3) Faktor aktivitas komunitas: terdiri dari berbagai organisasi komunitas yang dikelola mahasiswa, jejaring sosial, outlet media, dan organisasi, dan jenis interaksi sosial lainnya.²³

B. Penelitian Terdahulu

Teori-teori yang sudah dipaparkan merupakan teori yang mendukung penelitian ini. Selain teori-teori tersebut, adapun beberapa hasil penelitian yang dapat dijadikan bahan referensi dari penelitian ini. Berikut ini merupakan uraian singkat dari penelitian yang relevan dari penelitian ini :

1. Kajian Raoda Ismail tahun 2021 diterbitkan dengan judul “Perbedaan Keefektifan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together dan Tipe Jigsaw Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematik.” Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui perbedaan yang signifikan antara Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT dan tipe *Jigsaw* ditinjau dari hasil belajar peserta didik pada materi luas permukaan serta volume kubus dan balok. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Jayapura yang berjumlah 184 orang dan terbagi dalam 6 kelas. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, dengan jumlah sampel sebanyak 60 orang yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VIII C dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang dan VIII F dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Desain yang digunakan dalam penelitian adalah pretest-posttest nonequivalen group

²³Silabus.Web.Id, 'Keterangan Pembelajaran dan Kebudayaan' <[https://www.silabus.web.id/ Faktor-Faktor-yang-Mempengaruhi-hasil-belajar/](https://www.silabus.web.id/Faktor-Faktor-yang-Mempengaruhi-hasil-belajar/)>. Diakses tanggal 26 Oktober 2022

design. Analisis yang digunakan untuk menghitung hipotesis adalah uji Mann-Whitney dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Hasil analisis pretest dengan uji Mann-Whitney diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,224. Oleh karena nilai signifikan tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0,05, maka disimpulkan bahwa hipotesis H_0 diterima. Pada hasil analisis posttest dengan uji Mann-Whitney diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,242. Oleh karena nilai signifikan tersebut lebih besar dari taraf signifikan 0,05, maka disimpulkan bahwa hipotesis H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT dan tipe Jigsaw pada materi luas permukaan serta volume kubus dan balok di kelas VIII SMP Negeri 4 Jayapura.²⁴

2. Kajian lain dilakukan oleh Rusdy Habsyi dan Isman M. Nur tahun 2021 dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Melalui Model Pembelajaran Problem Solving dengan Jigsaw”. Tujuan studi ini adalah a) Untuk mengetahui hasil belajar siswa antara model pembelajaran problem solving dan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. (b) Untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran problem solving dan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. (c) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara model pembelajaran problem solving dan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMA Muhammadiyah kota Ternate dengan sampel penelitian sebanyak dua kelas yaitu kelas XI-A digunakan sebagai kelas jigsaw sebanyak 22 siswa dan kelas XI-B digunakan sebagai kelas pemecahan masalah yang berjumlah 22 siswa. penelitian sebanyak dua kelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (a) siswa yang memperoleh model pembelajaran problem solving terdapat 2 siswa mencapai kualifikasi cukup, 2 siswa berkualifikasi kurang, sebanyak 18 siswa berkualifikasi gagal. Pada siswa yang memperoleh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terdapat 3 siswa berkualifikasi kurang, 19 siswa berkualifikasi gagal. (b) Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil belajar siswa

²⁴Raoda Ismail, ‘Perbedaan Keefektivan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Dan Tipe Jigsaw Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika’, *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9.1 (2021), 42–58 <<https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.155>>.

terhadap pembelajaran problem solving dengan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. (c) Hasil belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran problem solving di bandingkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak terdapat perbedaan.²⁵

3. Penelitian oleh Leni Z. Fatmala dkk pada tahun 2017 yang berjudul “Perbedaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan tipe *teams games tournament* (TGT) pada materi turunan fungsi aljabar dikelas XI Darul Ma’arif ditinjau dari hasil belajar matematika siswa”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah siswa yang dibelajarkan matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih baik dari siswa yang dibelajarkan melalui model *team games tournament* (TGT). Semua 36 peserta dalam penelitian ini berasal dari dua kelompok siswa kelas XI MA Darul mahasiswa Ma'arif . Analisis data *posttest* menghasilkan t_{hitung} 0,38 dan t_{tabel} 2,06 sebagai temuannya. Karena t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 diterima. Artinya tidak ada perbedaan antara *Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw* dengan tipe TGT.²⁶

4. Penelitian juga dilakukan oleh Siti Azizah pada tahun 2018 dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan *Jigsaw* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di MTs Negeri 6 Blitar”. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika Siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *jigsaw* pada materi bangun ruang sisi datar di MTs Negeri 6 Blitar. 2) Model pembelajaran yang paling efektif digunakan antara model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan *jigsaw* pada materi bangun ruang sisi datar di MTs Negeri 6 Blitar.

Siswa MTs Negeri 6 Blitar memiliki hasil belajar matematika yang berbeda ketika dipaparkan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan *Jigsaw* untuk pembelajaran materi bangun ruang sisi datar. Analisis statistik data uji menghasilkan nilai 2,392. Dengan $db = 73$ dan taraf signifikansi 5%, diperoleh t_{tabel} sebesar 1,992. Sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a

²⁵Rusdyi and Isman M. Nur.

²⁶Leni Z Fatmala dkk, “Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang bertujuan untuk melihat apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tourna*”, 1.1 (2017), hlm 24–37 .

diterima. 2) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan Jigsaw digunakan pada materi geometri sisi datar di MTs Negeri 6 Blitar, sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih berhasil. Terbukti dengan nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebesar 9,08 dan nilai rata-rata siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebesar 8,37. Dalam pendekatan ini, terlihat jelas bahwa paradigma pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh signifikan terhadap pertumbuhan akademik siswa.²⁷

5. Penelitian lain juga dilakukan oleh Evita Sari Pulungan tahun 2021 dengan judul “Perbandingan Komunikasi Matematis Siswa Antara Penggunaan Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Model Pembelajaran *Jigsaw*. Di MTs Syahbuddin Mustafa Nauli Kabupaten Padang Lawas Utara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan komunikasi matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament dan model pembelajaran *Jigsaw*, dan untuk mengetahui perbandingan komunikasi matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament di kelas VIII MTs Syahbuddin Mustafa Nauli.

Berdasarkan hasil perhitungan uji beda dua rata-rata diperoleh $t_{hitung} = \text{probabilitas}(1 -) = 1 - 5\% =$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 40$ Didapatkan $t_{tabel} = 2,021$ dan $t_{hitung} = -1,065$ karena $t_{hitung} < t_{tabel}$. tidak ada perbandingan antara kelas eksperimen A dengan kelas eksperimen B. Hasilnya, kami dapat menerima H_0 dan membuat keputusan sebagai berikut: Tidak ada Perbandingan Komunikasi Matematis Antara Penggunaan Pembelajaran Teams Games Tournament dengan *Jigsaw* di MTs Syahbuddin Mustafa Nauli Kabupaten Padang Lawas Utara.²⁸

Peneliti menyimpulkan bahwa suatu penelitian memiliki persamaan dan perbedaan dalam proses pengerjaannya. Persamaan dan perbedaan dalam studi terahulu antara lain:

²⁷Siti Azizah, Skripsi 'Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan *Jigsaw* Pada Bahan Bangunan Ruang Bersisi Datar Di MTs Negeri 6 Blitar', 2018.

²⁸Evita Sari Pulungan, Skripsi 'Perbandingan Komunikasi Matematis Siswa Antara Penggunaan Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Dengan Model Pembelajaran *Jigsaw* Di MTs.S Syahbuddin Mustafa Nauli Kabupaten Padang Lawas Utara' Tahun 2021.

No.	Judul	Persamaan	Perbedaan	
			Penelitian Terdahulu	Penelitian Sekarang
1.	Perbedaan Keefektifan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Heads Together</i> dan Tipe <i>Jigsaw</i> Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematik	Pengambilan sampel dengan teknik purposive sampling <ul style="list-style-type: none"> • Metode quasi eksperimen dengan desain pretest posttest control group design 	Memakai uji <i>Manh Whitney</i>	Memakai uji T-Test
2.	Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Melalui Model Pembelajaran <i>Problem Solving</i> dengan <i>Jigsaw</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Metode quasi eksperimen dengan desain pretest posttest control group design 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel Independen ke-2 yaitu model pembelajaran <i>Problem Solving</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel Independen ke-2 yaitu tipe TGT
3.	Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Jigsaw</i> Dan Tipe <i>Teams Games Tournament (TGT)</i> Pada Materi Turunan Fungsi Aljabar	<ul style="list-style-type: none"> • Variabel Dependen Hasil Belajar Matematika • Memakai uji T-Test 	<ul style="list-style-type: none"> • Sampel pada kelas XI • Materi yang diujikan Turunan Fungsi Aljabar 	<ul style="list-style-type: none"> • Sampel pada kelas VIII • Materi yang diujikan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel

	Dikelas XI Darul Ma'arif Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika Siswa			
4.	Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dan <i>Jigsaw</i> pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar di MTs Negeri 6 Blitar	<ul style="list-style-type: none"> • Memakai uji T-Test • Variabel Dependen Hasil Belajar Matematika Siswa • Tempat penelitian di MTs 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang diujikan Bangun Ruang Sisi Datar 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang diujikan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel
5.	Perbandingan Komunikasi Matematis Siswa Antara Penggunaan Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Model Pembelajaran <i>Jigsaw</i>	Memakai uji T-Test	`Variabel dependen Komunikasi Matematis Siswa	`Variabel dependen Hasil Belajar Matematika

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir ialah dasar pemikiran dari studi yang disintesiskan dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Dimana kerangka berfikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep

yang akan dijadikan dasar dalam penelitian.²⁹ Sesudah melakukan observasi, ada sejumlah persoalan yang dialami siswa. Sebagian siswa malu bertanya sehingga banyak siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga nilai rata-rata yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 60% seperti ditetapkan oleh sekolah. Ini berarti bahwa hasil belajar matematika di MTs Islamic Centre tergolong rendah.

Matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang berisi sekumpulan rumus abstrak sehingga masih banyak orang yang mengalami kesusahan dalam mempelajarinya dan membuat kebanyakan siswa merasa tidak tertarik dengan pelajaran matematika. Hal ini tidak akan semakin menjadi ketika seorang pendidik mampu membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan tidak membuat siswa bosan dalam pembelajaran. Adapun model pembelajaran yang mampu membuat siswa tidak mudah bosan dan menjadikan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif melatih siswa lebih aktif dalam kelas karena model ini lebih terfokus kepada siswa. Selain itu, model pembelajaran kooperatif juga mampu melatih kemampuan berpikir siswa melalui pembelajaran yang tercipta dari kegiatan sosial, seperti diskusi, kerja kelompok, menyampaikan informasi dan juga menyanggah pendapat.

Solusi untuk tantangan ini terletak pada pemilihan model atau pendekatan pembelajaran oleh guru yang dapat membuat siswa nyaman, membangkitkan minat mereka pada materi, dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Pemilihan model yang dianggap tepat dalam hal ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *Team Game Tournament* (TGT). Masing-masing model pembelajaran tersebut terdiri dari beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4 sampai 6 orang siswa secara heterogen, yang membedakan hanya pada saat proses diskusi. Keterlibatan setiap individu di kelompok membuat pembelajaran matematika lebih aktif sehingga hasil belajar meningkat baik yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* maupun tipe TGT.

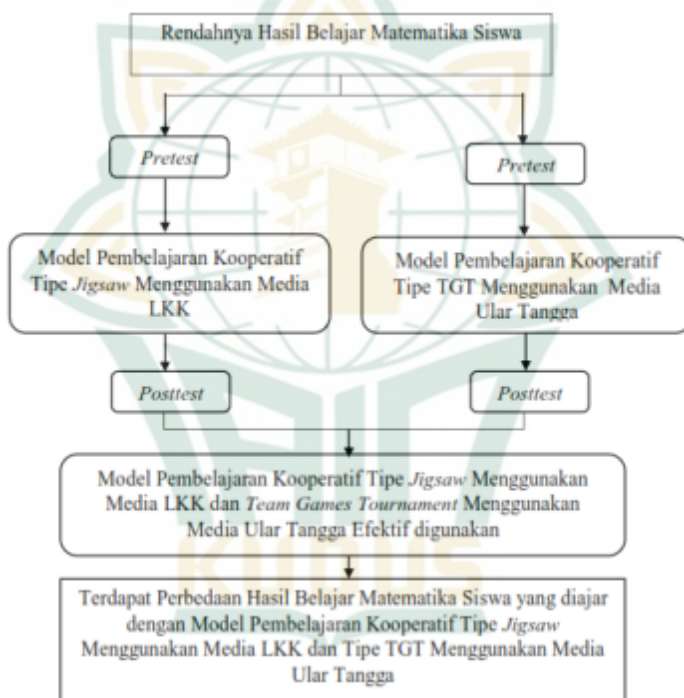
Pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* peneliti menggunakan media LKK sebagai media pembelajaran kelompok. LKK merupakan lembar kerja bagi siswa baik dalam kegiatan belajar untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran

²⁹ Ismail Nurdin dan Sri Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*, ed. Oleh Lutfiah (Surabaya: Meida Sahabat Cendekia, 2019), 125

yang didapat. LKK sebagai alat bantu pengajaran akan dapat mengaktifkan siswa. Sedangkan untuk tipe TGT peneliti menggunakan media ular tangga. Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan. Permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama yang masih suka bermain.

Berdasarkan landasan teori di atas, peneliti menggambarkan sebuah kerangka berfikir sebagai berikut:

Gambar 2.3. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Setelah hipotesis dirumuskan maka tahap berikutnya adalah menguji hipotesis di mana proses induksi memegang peranan.³⁰ Analisis statistik inferensial di gunakan untuk

³⁰Rukaesih A. Maolani dan Ucu Cahyana, *Metodologi Penelitian Pembelajaran*(PT Raja Crafindo Pustaka Persada, 2015).

menguji hipotesis penelitian yang di ajukan. Adapun hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut:

a. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ialah jawaban persoalan pada rumusan masalah.³¹ Hipotesis penelitian pada peneliti ini ialah:

- 1) Ada peningkatan hasil belajar matematika memakai model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan media LKK.
- 2) Ada peningkatan hasil belajar matematika memakai model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media ular tangga.
- 3) Ada perbedaan signifikan anatar model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan media LKK dengan tipe TGT menggunakan media ular tangga.

b. Hipotesis Statistik

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

H_0 : Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran *jigsaw* menggunakan media LKK sama dengan hasil belajar tipe TGT menggunakan media ular tangga.

H_a : Hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran *jigsaw* menggunakan media LKK tidak sama dengan hasil belajar tipe TGT menggunakan media ular tangga.

μ_1 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang di ajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menggunakan media LKK.

μ_2 : Rata-rata hasil belajar peserta didik yang di ajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan media ular tangga.

³¹ Sugiyono, Metode Studi kuantitatif, Kualitatif, dan R N D', (Bandung: Alfabeta, 2017), 96.