

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi, ada penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas, dan adanya perubahan sebagai pribadi.⁸

Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena bila ada yang belajar sudah barang tentu ada yang mengajarnya, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisasi secara baik.⁹

⁸⁸ Eveline Siregar, Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hal. 4

⁹ Sardiman A.M., *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), Cet.20 hal. 19

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. Itu sebabnya, dalam proses belajar, guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa supaya siswa dapat melakukan proses-proses tersebut. Proses belajar harus diupayakan secara efektif agar terjadi adanya perubahan tingkah laku siswa yang disebabkan oleh proses-proses tersebut. Jadi, seseorang dapat dikatakan belajar karena adanya indikasi melakukan proses tersebut secara sadar dan menghasilkan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh berdasarkan interaksi dengan lingkungan. Perwujudan perubahan tingkah laku dari hasil belajar adalah adanya peningkatan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Perubahan tersebut sebagai perubahan yang disadari, relatif bersifat permanen, kontinu, dan fungsional.¹⁰

Proses belajar akan menghasilkan hasil belajar. Namun harus diingat, meskipun tujuan pembelajaran itu dirumuskan secara jelas dan baik, belum tentu hasil belajar yang diperoleh mesti optimal. Karena hasil yang baik itu dipengaruhi oleh komponen-komponen yang lain, dan terutama bagaimana aktifitas siswa sebagai subjek belajar.

Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan-kemampuan (*capabilities*). Menurut Gagne ada

¹⁰ Sri Anitah W, *et. al.*, *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 2.5

lima kemampuan. Ditinjau dari segi hasil yang diharapkan dari suatu pengajaran atau instruksi, kemampuan-kemampuan itu perlu dibedakan, karena kemampuan-kemampuan itu memungkinkan berbagai macam penampilan manusia, dan juga karena kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan ini berbeda-beda.¹¹

Menurut Gagne hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu:

- a. Informasi verbal (*Verbal Information*). Informasi verbal adalah kemampuan yang memuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadap stimulus yang relatif khusus. Untuk menguasai kemampuan ini siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.
- b. Keterampilan Intelektual (*Intellectual Skill*). Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakukan kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.
- c. Strategi Kognitif (*Cognitive Strategies*). Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat, dan berpikir.

¹¹ Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar*, (Jakarta: Erlangga, 1989), hal.134

- d. Sikap (*Attitudes*). Sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.
- e. Keterampilan Motorik. Keterampilan motorik mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, ketepatan, kekuatan, dan kehalusan.¹²

Menurut Nana Sujana sebagaimana yang dikutip oleh Kunandar hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.¹³

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar tidak berupa nilai saja, tetapi dapat berupa perubahan perilaku yang menuju pada perubahan positif.

2. Tipe-tipe Hasil Belajar

Dasar proses belajar mengajar, tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui oleh guru, agar guru dapat

¹² Asep Herry Hernawan, *et.al.*, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), Cet.15 hal. 10.20

¹³ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), hal.276

merancang/mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, di samping diukur dari segi prosesnya. Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran, sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

Tujuan pengajaran yang ingin dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Berikut ini unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar.

1. Tipe hasil belajar bidang kognitif

a. Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*Knowledge*)

Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, di samping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti bahasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain.

b. Tipe hasil belajar pemahaman (*Comprehensif*)

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum yaitu:

1. Pemahaman terjemahan yaitu kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya, mengartikan Bhineka Tunggal Ika.
2. Pemahaman penafsiran, misalnya menghubungkan dua konsep yang berbeda.
3. Pemahaman ekstrapolasi yaitu kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu, atau memperluas wawasan

c. Tipe hasil belajar penerapan (*Aplikasi*)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksikan suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Aplikasi bukan keterampilan motorik tapi lebih banyak keterampilan mental.

d. Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurangi atau integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan.

e. Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.

f. Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *Judgment* yang dimilikinya, dan criteria yang dipakainya.

2. Tipe hasil belajar bidang Afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain.

Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dan tipe hasil belajar. Tingkatan tersebut dimulai tingkat yang dasar/ sederhana sampai tingkatan yang kompleks.

- a. *Receiving/attending* yaitu semacam kepekaan dalam menerima *rangsangan* (stimulasi) dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi, gejala.
 - b. *Responding atau jawaban* yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar.
 - c. *Valuing (penilaian)* yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi.
 - d. *Organisasi* yaitu pengembangan nilai ke dalam satu system organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemandapan, prioritas nilai yang telah dimilikinya.
 - e. *Karakteristik nilai atau internalisasi nilai* yaitu keterpaduan dari semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.
3. Tipe hasil belajar bidang Psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu.

Ada enam tingkatan keterampilan yakni:

- a. Gerakan refleksi.
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c. Kemampuan perceptual termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motorik dan lain-lain.
- d. Kemampuan bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, ketepatan.
- e. Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative.¹⁴

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dalam diri siswa (*intern*) dan faktor dari luar diri siswa (*ekstern*).

- a. Faktor *intern* adalah faktor dari dalam diri siswa yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan dan kebiasaan siswa. Salah satu hal penting dalam kegiatan belajar yang harus ditanamkan dalam diri siswa bahwa belajar yang dilakukannya merupakan kebutuhan dirinya. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang

¹⁴ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hal. 49

dipelajari siswa. Minat inilah yang harus dimunculkan lebih awal dalam diri siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda. Kecakapan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kecepatan belajar, yakni sangat cepat, sedang, dan lambat. Demikian pula pengelompokan kemampuan siswa berdasarkan kemampuan penerimaan, misalnya proses pemahamannya harus dengan cara perantara visual, verbal, dan atau dibantu dengan alat/media.

- b. Faktor *Ekstern* yaitu faktor dari luar diri siswa diantaranya yaitu lingkungan fisik dan non fisik belajar (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas. Dalam hal ini, guru harus memiliki kompetensi dasar yang disyaratkan dalam profesi guru.¹⁵

¹⁵ Sri Anitah W, *et. al*, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), Cet.2, hal.2.7

4. Pembelajaran Matematika di MI

Matematika bukan lagi pelajaran yang harus dipelajari secara tertutup oleh seorang individu, sehingga murid ini terisolasi dari masyarakat belajar di kelas itu. Dua paham terhadap matematika yang memandang bahwa matematika adalah suatu bidang yang dinamis dan tumbuh (NCTM, 1989, MSEB, 1989,1990) dan aliran yang memandang bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang statis, yang peduli terhadap konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan ketrampilan-ketrampilan (Fisher, 1990)¹⁶

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah tentu memiliki tujuan, antara lain untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Adapun standar kompetensi lulusan untuk setiap tingkatan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah berbeda. Menurut dokumen

¹⁶ Turmudi dan Aljupri, *Pembelajaran Matematika*, (Jakarta:Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, 2009) hal. 2

pada KTSP mengenai standar kompetensi lulusan tersebut antara lain sebagai berikut:

- a. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- b. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah sehari-hari.
- c. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
- d. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
- e. Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.¹⁷

5. Bilangan ganjil dan bilangan genap

Bilangan ganjil adalah bilangan asli yang tidak habis dibagi dua, sedangkan bilangan genap adalah bilangan asli yang habis dibagi dua.¹⁸

¹⁷ Ibrahim Suparni, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 37

¹⁸ Karso, *et. al.*, *Pendidikan Matematika*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hal. 7.2

Bilangan ganjil adalah bilangan yang tidak mempunyai pasangan. Bilangan genap adalah bilangan yang mempunyai pasangan.¹⁹

Bilangan ganjil terkecil adalah 1. Jika ditambah 2 diperoleh bilangan ganjil. Jadi, urutan bilangan 1,3,5,7,9,11,... merupakan bilangan ganjil, sebab tidak habis dibagi dua, karena jika dibagi dua menghasilkan sisa satu. Bilangan genap terkecil adalah 2. Jika ditambah 2 diperoleh bilangan genap. Jadi, urutan bilangan 2,4,6,8,10,12,... merupakan bilangan genap, sebab habis dibagi dua atau jika dibagi dua sisanya nol.²⁰

B. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

1. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan cara dalam menyediakan pengalaman belajar. Pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan partisipasi siswa dan belajar dalam semua subjek.²¹

Belajar kooperatif adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja sama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain. Idennya sangat sederhana, anggota kelas diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok kecil setelah menerima pembelajaran dari guru. Kemudian para siswa itu mengerjakan tugas sampai

¹⁹ Suharno dan Sriyono, *Matematika*, (Klaten: Gema Nusa, 2010), hal.10

²⁰ Tim Adi Perkasa, *Bimbel Matematika*,(Sidoarjo: Adi Perkasa, 2000), hal.8

²¹ Turmudi dan Aljupri, *Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Dirjen PAI Depag RI, 2009), hal.26

semua anggota kelompok berhasil memahaminya. Kegiatan kooperatif dapat dikatakan berhasil apabila dua orang atau lebih bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama.

Pengelompokan siswa merupakan salah satu strategi yang dianjurkan sebagai cara siswa untuk saling berbagi pendapat, berargumentasi dan mengembangkan berbagai alternatif pandangan dalam upaya konstruksi pengetahuan.²²

Prinsip utama dari belajar kooperatif, yaitu:

a. Kesamaan tujuan

Tujuan yang sama pada anak-anak dalam kelompok membuat kegiatan belajar lebih kooperatif. Jika suatu kelas bekerja sama dalam suatu permainan, tujuan kelompok adalah menghasilkan suatu permainan yang menyebabkan siswa lain senang atau mengapresiasi kelompok lain. Namun, tujuan tiap siswa mungkin tidak sama. Seorang siswa mungkin ingin menyenangkan gurunya, yang lain ingin menarik perhatian kelas lain, yang lain betul-betul menganggap sebagai suatu kesempatan untuk mengerjakan tugas sebaik-baiknya. Namun, makin sama tujuan makin kooperatif.

²² Eveline Siregar, Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hal. 114

b. Ketergantungan positif

Prinsip kedua dari belajar kooperatif adalah ketergantungan positif. Beberapa orang direkrut sebagai anggota kelompok karena kegiatan hanya dapat berhasil jika anggota dapat bekerja sama dengan baik. Ketergantungan antara siswa dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain:

1. Beri anggota kelompok peranan khusus untuk membentuk pengamat, peningkat, penjelas dan perekam. Dengan cara ini tiap siswa memiliki tugas khusus yang diperlukan untuk melengkapi keberhasilan tugas.
2. Setiap anggota kelompok diberi subtugas.
3. Memberi nilai kelompok sebagai satu kesatuan yang terdiri dari individu-individu.
4. Menghindari pertentangan satu sama lain.
5. Menciptakan situasi fantasi yang menjadikan kelompok bekerja sama untuk membangun kekuatan imajinatif, dengan aturan yang ditetapkan oleh situasi.

Manfaat dari belajar kooperatif, di antaranya:

- a. Meningkatkan hasil belajar mengajar.

- b. Meningkatkan hubungan antar kelompok. Belajar memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan teman satu tim untuk mencerna materi pelajaran.
- c. Meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi belajar. Belajar kooperatif dapat membina sifat kebersamaan, peduli satu sama lain dan tenggang rasa, serta mempunyai rasa andil terhadap keberhasilan siswa.
- d. Menumbuhkan realisasi kebutuhan pembelajaran untuk belajar berfikir seperti pemahaman yang rumit, pelaksanaan kajian proyek, dan latihan memecahkan masalah.
- e. Memadukan dan menerapkan pengetahuan dan ketrampilan.
- f. Meningkatkan perilaku dan kehadiran di kelas.
- g. Relatif murah karena tidak memerlukan biaya khusus untuk menerapkannya.²³

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Tipe ini dikembangkan dan diujicoba oleh Elliot Aronson dan teman-temannya di Universitas Texas.

Arti *Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji

²³ Sri Anitah W, *et.al.*, *Strategi Pembelajaran di SD* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007) hal. 3.9

(*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.²⁴

Pada dasarnya, dalam tipe ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap komponen yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri dari dua atau tiga siswa.

Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah:

- a. Siswa dikelompokkan dengan anggota \pm 4 orang
- b. Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang berbeda
- c. Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli).
- d. Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang subbab yang mereka kuasai.
- e. Tim-tim ahli mempresentasikan hasil diskusi

²⁴ Rusman, *Model-model Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012) Cet.5, hal. 217

f. Pembahasan

g. Penutup

Kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Membaca untuk menggali informasi.
- b. Diskusi kelompok ahli. Siswa yang telah mendapatkan topic permasalahan yang sama bertemu dalam satu kelompok atau kita sebut dengan kelompok ahli untuk membicarakan topik permasalahan tersebut.
- c. Laporan kelompok. Kelompok ahli kembali ke kelompok asal dan menjelaskan hasil yang didapat dari diskusi tim ahli.
- d. Kuis dilakukan mencakup semua topik permasalahan yang dibicarakan tadi.
- e. Perhitungan skor kelompok dan menentukan penghargaan kelompok.

3. Keunggulan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan

ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

Jhonson and Jhonson melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Pengaruh positif tersebut adalah:

- a. Meningkatkan hasil belajar
- b. Meningkatkan daya ingat
- c. Dapat digunakan untuk mencapai tarap penalaran tingkat tinggi
- d. Mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik (kesadaran individu)
- e. Meningkatkan hubungan antar manusia yang heterogen
- f. Meningkatkan sikap anak yang positif terhadap sekolah
- g. Meningkatkan sikap positif terhadap guru
- h. Meningkatkan harga diri anak
- i. Meningkatkan perilaku penyesuaian sosial yang positif; dan
- j. Meningkatkan keterampilan hidup bergotong royong.²⁵

²⁵ Rusman, *Model-model*, hal.219

C. Peran Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Bilangan Ganjil dan Bilangan Genap Mata Pelajaran Matematika

Materi bilangan ganjil dan bilangan genap merupakan satu materi yang terdapat pada pembelajaran matematika pada kelas II MI. Permasalahan terkait masalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bilangan ganjil dan bilangan genap yang masih kurang dari kriteria ketuntasan minimal yang diberikan sekolah. Untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bilangan ganjil dan bilangan genap pada siswa kelas II MI Roudlotul Islamiyah Sawocangkring Wonoayu Sidoarjo dilakukan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu upaya dalam mengatasi beberapa nilai hasil belajar siswa yang kurang dari kriteria ketuntasan minimal.

Dalam penelitian ini guru yang memegang peranan penting dalam mengatur jalannya proses pembelajaran untuk menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* pada siswa kelas II MI Roudlotul Islamiyah Sawocangkring kecamatan Wonoayu Sidoarjo.

Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sangat penting dilakukan agar proses belajar mengajar tersebut bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Dengan pembelajaran ini pula diharapkan siswa lebih aktif, sehingga siswa tidak merasa bosan serta lebih mudah memahami materi pelajaran matematika.

Dengan demikian pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang bilangan ganjil dan bilangan genap mata pelajaran matematika dengan target yang ditentukan dan mencapai hasil yang maksimal dalam penelitian tindakan kelas ini.