

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu kewajiban bagi manusia. Sebagai usaha untuk membangun, mengembangkan dan mempertahankan eksistensi dirinya. Tanpa belajar manusia akan mengalami kesulitan, baik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan maupun kesulitan memenuhi tuntutan hidup dan yang selalu berubah. Secara psikologis, belajar dapat didefinisikan sebagai hasil suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Ridwan Abdullah (2020) menyatakan “belajar dapat diartikan sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi”. Kompetensi yang dimaksud mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Selanjutnya “belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya” (Suardi Syafrianisda (2020:8). Rahmi Ramadhani (2020:1) mengatakan bahwa “belajar merupakan suatu kegiatan yang memberikan perubahan tingkah laku sebagai bagian dari hasil interaksi individu dengan lingkungan sekitar”. Sejalan dengan itu, Abdul Kadir Ahmad, (2021:4) “belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Berdasarkan dari uraian di atas bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku peserta didik sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai sebuah proses untuk memperoleh kompetensi yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkaran belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, pengusaha, kemahiran dan tabiat, serta pesan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada pendidik. Aldolf Bastian Dan Resuwita (2022:10) menyatakan bahwa “pembelajaran adalah suatu proses pengelolaan lingkungan sehingga memungkinkan seseorang untuk belajar”.

Sedangkan “pembelajaran berarti suatu proses perilaku yang relatif tetap dan menggunakan hasil praktik yang diulang-ulang” Menurut M. Ismail Makki dan Allah (2020:3). Karnovo dan Mularsih (2020:19-20) menyatakan “pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar menjadi proses pembelajaran pada diri individu yang belajar”. Sedangkan Suardi dan Syofrianisda (2020:4) “pembelajaran merupakan segala perubahan tingkah laku yang agak kekal, akibat dari perubahan dalam dan pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, ataupun disebabkan oleh kesan sementara seperti dadah dan penyakit”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pelajaran adalah suatu segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, pengesahan kemahiran dan tabiat, serta pesan sikap dan kepercayaan kepada peserta didik seperti kegiatan tatap muka maupun tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar hasil belajar adalah segala terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur untuk pengetahuan sikap dan keterampilan hasil belajar adalah perwujudan perilaku pada belajar yang biasa

terlihat dalam perubahan kebiasaan keterampilan sikap pengamatan dan kemampuan keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada suatu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang dari dengan adanya hasil belajar orang dapat mengetahui beberapa seberapa jauh siswa dapat menangkap memahami memiliki materi pembelajaran tersebut.

Hasil belajar adalah sejumlah kemampuan yang dapat dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran baik itu dalam kegiatan pendahuluan inti sampai kegiatan penutup yang meliputi aspek sikap spiritual sikap sosial pengetahuan dan keterampilan Menurut Asep Ediana Latif (2020) , sedangkan menurut Suwardi (2020) mengatakan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan pemahaman keterampilan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Menurut Husamah (2020) hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dari proses pembelajaran perubahan ini merupakan pengetahuan pemahaman keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif efektif dan psikomotorik. Menurut Kartono dan mularsih (2020) faktor-faktor yang menyebabkan kesulitan pembelajaran yaitu faktor internatif individu yang terdiri dari faktor fisiologis faktor psikologis faktor fisiologis terdiri dari intelegensi emosi bakat motivasi dan perhatian dan faktor eksternal

#### **2.1.4 Macam-Macam Hasil Belajar**

Macam-macam hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik Menurut Fuad, A. Z. (2023). Konsep ini, yang dipopulerkan oleh Benjamin Bloom), membagi hasil belajar menjadi tiga domain utama, yang menunjukkan perubahan pada intelektual, perasaan, dan tindakan seseorang setelah melalui proses belajar.

### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk ke dalam ranah kognitif. Cakupan yang diukur dalam ranah kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis. Pengukurannya dilakukan dengan tes tertulis, dan evaluasi. Berikut penjelasan dari masing-masing tingkatan ranah kognitif, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), evaluasi (*evaluation*).

### 2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai, dan sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya apabila ia telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Berikut penjelasan dari masing-masing ranah afektif yaitu, penerimaan (*receiving*), partisipasi (*responding*), penilaian/penerimaan sikap (*valuing*), (*organization*), pembentukan pola hidup (*characterization*).

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam tujuan pendidikan memiliki tiga ranah yang menjadi tolak ukur keberhasilan yakni dalam bidang kognitif (penguasaan intelektual), dan bidang afektif (berhubungan dengan sikap).

## 2.1.5 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

### a. Faktor Internal

Faktor internal terdiri dari aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis ketika kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai sakit kepala misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (*kognitif*) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas. Aspek psikologis terdiri dari intelegensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, motivasi siswa.

### b. Faktor Eksternal

#### 1) Lingkungan sosial

Lingkungan sosial sendiri terdapat dua lingkungan sosial sekolah dan lingkungan sosial siswa.

## 2) Lingkungan nonsosial

Faktor-faktor nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

## 2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

### 2.2.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogeny Menurut Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa yang bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara intelektual untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika saling berdiskusi dengan temannya. Hakikat sosial dan penggunaan kelompok sejawat mejadi aspek utama dalam pembelajaran kooperatif.

Kooperatif adalah merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang gheterogen Menurut Wulandari, I., & Kunci, K. (2022). Kesimpulan pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran berkelompok yang bertujuan untuk menciptakan pendekatan antar peserta didik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021) Pembelajaran kooperatif memiliki unsur atau prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a) Saling ketergantungan positif, yaitu anggota tim terikat untuk bekerja sama satu sama lain dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- b) Tanggung jawab individu, yaitu seluruh peserta didik dalam tim bertanggung jawab untuk mengerjakan bagian tugas sendiri serta wajib menguasai seluruh materi pembelajaran
- c) Interaksi tatap muka, walaupun setiap anggota tim secara perorangan mengerjakan tugas bagiannya sendiri, sejumlah tugas harus dikerjakan secara interaktif, masing-masing memberikan masukan, penalaran dan kesimpulan.
- d) Penerapan keterampilan kolaborasi, dimana siswa didorong dan dibantu untuk mengembangkan rasa saling percaya, kepemimpinan, pengambilan keputusan, komunikasi dan keterampilan mengelolah konflik.
- e) Prose, kelompok dimana anggota tim menetapkan tujuan kelompok, secara periodik menilai hal-hal yang tercapai dengan baik dalam tim, serta mengidentifikasi perubahan yang harus dilakukan agar ke depan tim dapat berfungsi lebih efektif.

### 2.2.2 Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu teknik pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang tanggung jawab atas penugasan bagian materi pembelajaran dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompok Menurut Rahmi, D. A., Ma'wa, J., & Alim, J. A. (2024). Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat mendorong siswa lebih aktif serta memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam pembelajaran. Menurut (Anila Lee) *jigsaw* adalah didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajaran sendiri dan pembelajaran sendiri dan pembelajaran peserta didik lainnya. Menurut Isjoni model belajar tipe *Jigsaw*, meskipun guru tetap mengendalikan aturan, ia tidak lagi menjadi pusat kegiatan kelas, tetapi siswalah yang menjadi pusat kegiatan kelas.

Pada sistem belajar kooperatif tipe *jigsaw*, secara umum siswa dikelompokkan oleh secara heterogen dalam kemampuan. Siswa diberi materi yang baru atau pendalaman dari materi sebelumnya untuk dipelajari. Masing-masing anggota kelompok secara acar ditugaskan untuk menjadi ahli. Jadi kesimpulan dari pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran berkelompok yang

bertujuan tercapainya proses pembelajaran dengan memiliki anggota ahli yang bertugas menjelaskan materi dengan anggotanya menurut Zendrato, Y. D. (2020).

### **2.2.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

#### **1. Pembentukan Kelompok Asal**

Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil yang disebut kelompok asal. Setiap kelompok terdiri dari 4–6 siswa dengan kemampuan yang heterogen (tinggi, sedang, rendah).

#### **2. Pembagian Materi**

Materi pembelajaran dibagi menjadi beberapa submateri sesuai dengan jumlah anggota kelompok. Setiap siswa dalam kelompok asal mendapat satu submateri yang berbeda untuk dipelajari.

#### **3. Pembentukan Kelompok Ahli**

Siswa yang mempelajari submateri yang sama dari berbagai kelompok asal berkumpul membentuk kelompok ahli. Dalam kelompok ahli, siswa mendiskusikan dan memperdalam submateri yang menjadi tanggung jawabnya.

#### **4. Diskusi Kelompok Ahli**

Anggota kelompok ahli saling bertukar pendapat, bertanya, dan memastikan semua anggota memahami materi dengan baik, sehingga siap menjelaskan kepada kelompok asal.

#### **5. Kembali ke Kelompok Asal**

Setelah diskusi kelompok ahli selesai, setiap siswa kembali ke kelompok asal masing-masing.

#### **6. Penyampaian Materi di Kelompok Asal**

Setiap siswa bertugas menjelaskan submateri yang dikuasainya kepada anggota kelompok asal. Anggota kelompok lain mendengarkan, bertanya, dan berdiskusi hingga semua submateri dipahami bersama.

#### **7. Diskusi dan Klarifikasi Kelas**

Guru memimpin diskusi kelas untuk menegaskan konsep penting, meluruskan kesalahan pemahaman, dan memperkuat materi pembelajaran.

8. Pemberian Kuis atau Evaluasi

Guru memberikan tes atau kuis secara individu untuk mengukur pemahaman siswa terhadap seluruh materi.

9. Pemberian Penghargaan Kelompok

Nilai individu dapat dijumlahkan sebagai nilai kelompok. Kelompok dengan hasil terbaik diberikan penghargaan untuk meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Nim, A. H. (2024) Ada beberapa langkah yang harus dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

- a. Pembentukan kelompok asal, setiap kelompok terdiri dari 4-6 orang anggota dengan kemampuan yang heterogen.
- b. Pembelajaran pada kelompok asal, setiap anggota dari kelompok asal mempelajari submateri pelajaran yang akan menjadi keahliannya, kemudian masing-masing mengerjakan tugas secara individual.
- c. Pembentukan kelompok ahli, ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggota untuk menjadi ahli dalam satu submateri pelajaran. Kemudian masing-masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang tersebut kelompok ahli.
- d. Diskusi kelompok ahli, anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawabnya. Setiap anggota kelompok ahli belajar materi pelajaran sampai mencapai taraf merasa yakin mampu menyampaikan dan memecahkan persoalan yang menyangkut submateri pelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.
- e. Diskusi kelompok asli, anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai submateri pelajaran yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal yang lain.
- f. Diskusi kelas, dengan dipandu oleh guru diskusi kelas membicarakan konsep-konsep penting yang menjadi bahan perdepan dalam diskusi kelompok ahli guru berusaha memperbaiki salah konsep pada siswa.

- g. Pemberian kuis, kuis dikerjakan secara individu nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok
- h. Pemberian penghargaan kelompok, kepada kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam dan bonus nilai.

Langkah langkah *jigsaw* yang dikembangkan oleh Menurut Damayanti, Ulfah (2024) spencer kagan sebagai berikut:

- a) Siswa dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 4 orang
- b) Guru menyediakan wacana atau teks lengkap untuk dibaca
- c) Setiap siswa salam kelompok diberi seperempat bagian dari teks atau wacana tersebut kemudian membacanya untuk diingat ingat apa esensinya
- d) Setiap siswa secara bergiliran teman sekelompok rentang wacana yang menjadi tugasnya sehingga sekarang semua anggota tim mendapat pemahaman lengkap tentang wacana tersebut.

Menjelaskan prosedur atau langkah-langkah menerapkan *pengembangan cooperatif learning* bermuatan karakter berbasis *jigsaw* Menurut Yahya, E. (2024).

- a. Setiap kelompok terdiri dari 4-6 peserta didik dengan kemampuan yang berbeda. Jumlah anggota dalam kelompok asal menyesuaikan dengan jumlah bagian materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kemudian,seluruh peserta didik diberi materi pembelajaran yang sama agar dapat belajar bersama. Kelompok ini disebut juga kelompok ahli( *counterpart group*) . Dalam kelompok ahli, peserta didik mendiskusikan bagian materi pembelajaran yang sama, dan menyusun rencana bagaimana menyampaikan kepada temannya jika kembali ke kelompok asal. Kelompok asal ini oleh Aronson disebut kelompok *jigsaw (gigi gergaji)*.
- b. Setelah peserta didik berdiskusi dalam kelompok ahli maupun kelompok asal, dengan cara presentasi masing-masing kelompok atau dilakukan pengundian agar salah satu kelompok atau dilakukan pengundian agar salah satu kelompok menyajikan hasil diskusi kelompok yang telah dilakukan.
- c. Guru memberikam kuis (pertanyaan) untuk peserta didik secara individual

- d. Guru memberikan penghargaan pada kelompok melalui skor
- e. Sebaiknya materi dikemas secara alami dan dapat dibagikan menjadi beberapa bagian materi pembelajaran
- f. Jika pengembangan dari variasi cooperative learning bermuatan karakter berbasis jigsaw ini diterapkan pada materi pelajaran baru, maka perlu dipersiapkan suatu tuntunan dan isi materi yang runtut serta cukup, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dari berbagai pendapat ahli diatas tentang langkah-langkah jigsaw peneliti akan memakai langkah-langkah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika SD Negeri 101858 Talapeta.

#### **2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw***

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* Menurut Rusman (2021:219) adalah sebagai berikut:

Kelebihan:

1. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain.
2. Siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan.
3. Setiap anggota siswa berhak menjadi ahli dalam kelompoknya.
4. Dalam proses belajar mengajar siswa saling ketergantungan positif.
5. Setiap siswa dapat saling mengisi satu sama lain.

Kekurangan

1. Membutuhkan waktu yang lama.
2. Siswa yang pandai cenderung tidak mau disatukan dengan temannya yang kurang pandai, dan yang kurang pandai pun merasa minder apabila digabungkan dengan temannya yang pandai, walaupun lama kelamaan perasaan itu akan hilang dengan sendirinya.

Sedangkan menurut Huda (2024:151) bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu, sebagai berikut:

**Kelebihan:**

1. Memberikan kesempatan yang lebih besar kepada guru dan siswa dalam memberikan dan menerima materi pelajaran yang sedang disampaikan.
2. Guru dapat memberikan seluruh kreativitas kemampuan mengajar.
3. Siswa dapat lebih komunikatif dalam menyampaikan kesulitan yang dihadapi dalam mempelajari materi.
4. Siswa dapat lebih termotivasi untuk mendukung dan menunjukkan minat terhadap apa yang dipelajari teman satu timnya.

**Kelemahan:**

1. Memerlukan persiapan yang lebih lama.
2. Memerlukan perhatian dan pengawasan ekstra ketat dari guru.

Menurut Hamdayana (2023:89) bahwa terdapat kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu, sebagai berikut:

**Kelebihan**

1. Mempermudah pekerjaan guru dalam mengajar, karena sudah ada kelompok ahli yang bertugas menjelaskan materi kepada rekan rekannya
2. Pemerataan penguasaan materi dapat dicapai dalam waktu yang lebih singkat.
3. Model pembelajaran ini dapat melatih siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat.

**Kelemahan:**

1. Memerlukan persiapan yang matang.
2. Memerlukan waktu yang relatif lama.
3. Memerlukan perhatian dan pengawasan ekstra ketat dari guru.
4. Tidak efektif untuk siswa yang banyak.

Berdasarkan uraian para ahli, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tidak hanya memiliki kelebihan tetapi juga memiliki beberapa kelemahan. Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu siswa dapat menguasai pelajaran yang disampaikan, Model pembelajaran ini dapat melatih

siswa untuk lebih aktif dalam berbicara dan berpendapat. Sedangkan kelemahan dari pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu memerlukan waktu yang relatif lama tidak efektif untuk siswa yang banyak, memerlukan perhatian dan pengawasan ekstra ketat dari guru, dan memerlukan persiapan yang lebih lama.

## **2.3 Pembelajaran Matematika di Sd**

### **2.3.1 Pengertian Matematika**

Matematika adalah ilmu pengetahuan yang ekstra dan terorganisir secara sistematis, tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan, ruang dan waktu berbagai ide dan kesimpulan, suatu ilmu seni kreatif, suatu jalan atau pola pikir suatu bahasa simbol dan suatu alat, serta ilmu pengetahuan yang memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam, Menurut Susilawati, W. (2020)

Sedangkan menurut Isrokatun, I., Hanifah, N., Maulana, M., & Suhaebar, I. (2020) Matematika adalah ilmu dasar yang menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu lain. Oleh karena itu diperlukan penguasa. Terhadap konsep-konsep matematika sejak dini. Matematika adalah ilmu tentang bilangan, bangun, hubungan-hubungan konsep, dan logika dengan menggunakan bahasa lambang atau simbol dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Jadi kesimpulan penulis dari beberapa pengertian diatas bahwasanya matematika yaitu sebuah ilmu dasar yang menggunakan penalaran untuk menyelesaikan sebuah masalah terhadap konsep-konsep sosial dan ekonomi.

### **2.3.2 Tujuan Matematika**

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dalam kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Menurut Soviawati, E. (2021) Tujuan pelajaran matematika adalah siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara akurat efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kegiatan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan uraian di atas penulis dapat disimpulkan tujuan matematika adalah agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan dan percaya diri dalam memecahkan masalah.

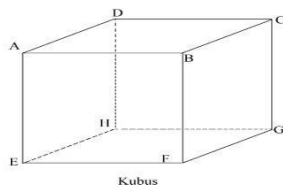
### **2.3.3 Materi Pengelola Data**

Pengelolaan data adalah proses mengumpulkan, mencatat, menyajikan, dan menafsirkan informasi yang diperoleh dari suatu kegiatan atau pengamatan. Dalam konteks bangun datar, data yang dikelola bisa berupa jenis-jenis bangun datar yang diamati, jumlah masing-masing bentuk, atau frekuensi kemunculan bentuk tertentu.

Berikut adalah contoh - contohnya :

#### **1. Pengertian Bangun**

Datar Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang tidak memiliki ruang hanya sebuah bidang datar saja dan dibatasi oleh garis lurus atau satu sama lain berbeda-beda. lengkung. Dimana bangun datar tersebut memiliki sifat masing-masing. Bangun datar memiliki unsur-unsur sebagai berikut:



- a. Sisi merupakan garis yang membentuk saling terhubungan membentuk sebuah bangun ruang. Sisi ini membatasi luas daerah dari bangun tersebut. Contohnya Sisi ABCD, EFGH, ABFE, BCGF, CDHG, ADHE.
- b. Sudut merupakan daerah yang dibentuk oleh dua buah garis yang bertemu kedua pangkalnya. Contohnya (A, B, C, D, E, F, G, H).
- c. Diagonal merupakan garis yang menghubungkan sudut dengan sudut lainnya yang saling berhadapan di dalam bangun datar. Contohnya Diagonal sisi AC, BD (pada sisi ABCD); EG, FH (pada sisi EFGH); AF, BE (pada sisi ABFE), dan seterusnya (total 12 diagonal sisi).

Adapun bentuk bangun datar yang harus dikuasai oleh siswa kelas III sekolah dasar dan bisa dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Persegi



Persegi yaitu bangun datar dua dimensi yang semua sisinya sama panjang dan empat sudut yang sama besar.

Sifat-sifat persegi

- A. Memiliki empat sisi serta empat titik sudut
- B. Memiliki dua pasang sisi yang sejajar serta sama panjang
- C. Keempat sisinya sama panjang
- D. Keempat sudutnya sama besar yaitu  $90^\circ$  (sudut siku-siku)
- E. Memiliki empat buah simetri lipat
- F. Memiliki simetri putar tingkat empat

## 2. Persegi Panjang



Persegi panjang yaitu bangun datar dua dimensi yang mempunyai sisi berhadapan yang sama panjang, dan memiliki empat buah titik sudut siku-siku.

Sifat-sifat persegi panjang

- a) Memiliki empat sisi serta empat titik sudut
  - b) Memiliki dua pasang sisi sejajar yang berhadapan dan sama panjang
  - c) Memiliki empat buah sudut yang besarnya  $90^\circ$  (siku-siku)
  - d) Memiliki dua diagonal yang sama panjang
  - e) Memiliki dua buah simetri lipat
  - f) Memiliki simetri putar tingkat dua
- ### 3. Segitiga



Segitiga yaitu bangun datar yang terbentuk oleh tiga buah titik yang tidak segaris. Macam-macamnya: segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, segitiga siku-siku, segitiga sembarang.

Sifat-sifat segitiga secara umum adalah:

- a) Mempunyai tiga sisi dan tiga titik sudut
- b) Jumlah ketiga sudutnya  $180^\circ$

Sifat-sifat segitiga berdasarkan panjang sisinya:

- a) Segitiga sama sisi
  - i. Mempunyai 3 sisi sama panjang
  - ii. Mempunyai 3 sudut sama besar yaitu  $60^\circ$
  - iii. Mempunyai 3 simetri lipat
  - iv. Mempunyai 3 simetri putar
- b) Segitiga sama kaki
  - i. Mempunyai 2 sisi yang berhadapan sama panjang
  - ii. Mempunyai 1 simetri lipat

- iii. Mempunyai 1 simetri putar
- c) Segitiga siku-siku
  - i. Mempunyai 2 sisi yang saling tegak lurus
  - ii. Mempunyai 1 sisi miring
  - iii. Salah satu sudutnya adalah sudut siku-siku yaitu  $90^\circ$
  - iv. Tidak mempunyai simetri lipat dan putar
- 4. Lingkaran



Lingkaran merupakan bentuk bangun datar yang terdiri dari semua titik dalam bidang yang berjarak tertentu dari titik pusat.

Ciri-ciri lingkaran:

- i. Memiliki sudut  $180^\circ$
- ii. Diameter membagi bangunan menjadi dua sisi yang seimbang
- iii. Jari-jari menghubungkan titik pusat dan titik busur lingkaran
- iv. Memiliki simetri putar dan lipat yang tidak terhingga jumlahnya

### 2.3.4 Langkah - Langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Matematika

#### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru memberi salam, berdoa, dan mengecek kehadiran siswa.
- b. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya:  
“Siapa yang tahu bentuk papan tulis? Jam dinding itu bentuk apa?”
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, misalnya:  
“Hari ini kita akan belajar mengenal bangun datar dan sifat-sifatnya melalui kerja kelompok.”
- d. Guru memotivasi siswa agar aktif bekerja sama.

#### 2. Pembentukan Kelompok Asal

- a. Guru membagi siswa ke dalam kelompok asal yang beranggotakan 4–5 siswa secara heterogen.

- b. Setiap anggota dalam kelompok asal diberi nomor atau bagian materi yang berbeda, misalnya:

Siswa 1: Persegi

Siswa 2: Persegi panjang

Siswa 3: Segitiga

Siswa 4: Lingkaran

### 3. Pembentukan Kelompok Ahli

- a. Siswa yang mendapat materi sama berkumpul membentuk kelompok ahli.
- b. Guru membagikan soal atau media gambar bangun datar kepada kelompok ahli.
- c. Dalam kelompok ahli, siswa:  
Mempelajari ciri-ciri bangun datar  
Menentukan jumlah sisi dan sudut  
Memberi contoh benda di sekitar
- d. Guru membimbing dan membantu jika ada siswa yang kesulitan.

### 4. Diskusi dan Pemanfaatan Materi di Kelompok Ahli

- a. Siswa berdiskusi bersama kelompok ahli hingga memahami materi dengan baik.
- b. Siswa menyiapkan cara menjelaskan materi kepada teman di kelompok asal (dengan bahasa sederhana).

### 5. Kembali ke Kelompok Asal

- a. Setiap siswa kembali ke kelompok asal.
- b. Siswa secara bergantian menjelaskan materi yang telah dipelajari kepada anggota kelompoknya.
- c. Anggota kelompok mendengarkan, bertanya, dan mencatat hal penting.

### 6. Presentasi dan Penguatan

- a. Guru meminta beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.
- b. Guru memberikan penguatan dan klarifikasi terhadap materi bangun datar.
- c. Guru menunjukkan contoh bangun datar melalui gambar atau benda nyata.

## 7. Evaluasi

- a) Guru memberikan latihan soal atau kuis sederhana secara individu untuk mengetahui pemahaman siswa.
- b) Contoh soal:  
Sebutkan ciri-ciri persegi!  
Bangun datar apa yang tidak memiliki sudut?

## 8. Kegiatan Penutup

- a) Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari itu.
- b) Guru memberikan umpan balik dan apresiasi kepada kelompok yang aktif.
- c) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

### 2.4 Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri 101858 Talapeta masih menunjukkan hasil belajar siswa yang rendah, khususnya pada materi bangun datar. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain model pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kurangnya variasi pembelajaran, serta rendahnya keaktifan dan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi tanpa keterlibatan aktif dalam memahami konsep.

Materi bangun datar merupakan materi dasar dalam matematika yang menuntut pemahaman konsep, pengamatan, serta interaksi aktif agar siswa dapat mengenali unsur-unsur bangun datar seperti sisi, sudut, dan diagonal. Jika pembelajaran dilakukan secara konvensional, siswa akan mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak tersebut.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Model ini menekankan kerja sama antarsiswa dalam kelompok kecil yang heterogen, di mana setiap siswa memiliki tanggung jawab sebagai “ahli” pada bagian materi tertentu. Melalui diskusi kelompok ahli dan kelompok asal, siswa terlibat aktif dalam proses belajar, saling menjelaskan materi, bertukar pendapat, dan membangun pemahaman secara bersama-sama.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw diharapkan dapat:

1. Meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran
2. Meningkatkan interaksi sosial dan kerja sama antarsiswa
3. Membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih bermakna
4. Meningkatkan motivasi belajar siswa
5. Meningkatkan hasil belajar matematika siswa

Dengan demikian, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw diduga berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada materi bangun datar di kelas III SD Negeri 101858 Talapeta.

#### Alur Kerangka Berpikir Penelitian (Skema)



#### 2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan masalah yang diajukan dan kajian teori yang melandasi, maka hipotesis penelitian ini adalah

$H_0$  = Tidak terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 101858 Talapeta

$H_1$  = Terdapat Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 101858 Talapeta