

PERBANDINGAN MODEL *JIGSAW* DENGAN *TGT* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA SD KABUPATEN GOWA

Andi Kaharuddin

* Universitas Lakidende

Kata Kunci

Learning outcomes
Cooperative model
Jigsaw
Team games tournament

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out whether there are differences in mathematics learning outcomes for student in Elementary School who are taught through the application of the Jigsaw cooperative learning model with the type of TGT. The method used in this study is an experimental research method. The findings of this study are (1) The results of student mathematics learning after being given the treatment taught by the Jigsaw type cooperative model the average value is 78.00. (2) Mathematics learning outcomes of students after being treated are taught with the cooperative learning model TGT the average value is 81.83. (3) Based on observations of student activities in cooperative learning with Jigsaw type with TGT shows that the category of student activity has reached the criteria for learning activeness, where the average percentage of activity students for the experimental group I by 90% while experiment II was 92%.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika siswa SD yang diajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan TGT. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Melalui penelitian ini dapat ditemukan bahwa (1) Hasil belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan yang diajar dengan model kooperatif tipe Jigsaw nilai rata-ratanya adalah 78,00. (2) Hasil belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT nilai rata-ratanya yaitu 81,83. (3) Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan tipe TGT menunjukkan bahwa kategori aktivitas siswa sudah mencapai kriteria keaktifan belajar, dimana rata-rata persentase aktivitas siswa untuk kelompok eksperimen I sebesar 90% sedangkan eksperimen II adalah 92%.

Email penulis:

andi_kaharuddin@student.smc.
edu

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat di era globalisasi sekarang ini maka, akan banyak pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Oleh karena itu, manusia dituntut untuk senantiasa berusaha mengikuti

perkembangan tersebut dengan usaha dan kerja keras demi meningkatkan sumber daya manusia. Salah satu usaha yang tepat dilakukan adalah meningkatkan sumber daya manusia lewat jalur pendidikan.

Guru berupaya untuk menjawab tantangan tersebut dalam menerapkan berbagai metode atau strategi belajar mengajar, menggunakan berbagai media pengajaran untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar, dan perubahan kurikulum disesuaikan dengan perkembangan zaman. Khususnya pada bidang studi matematika, sebagian besar siswa kurang menyenangi pelajaran matematika sehingga motivasi untuk belajar matematika tidak ada. Salah satu dampak yang ditimbulkan adalah rendahnya hasil belajar siswa. Demikian pula yang terjadi pada siswa SD di Kabupaten Gowa, mereka kurang aktif dalam pembelajaran matematika. Mereka lebih cenderung berprestasi pada mata pelajaran bidang keahlian/jurusan yang mereka bidangi, karna pada mata pelajaran tersebut mereka belajar secara berkelompok dan bekerja sama dalam menyelesaikan tiap tugas proyek.

Masalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika karena kurangnya pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, salah satu hal yang menyebabkan antara lain karena mereka merasa jenuh/bosan dengan suasana kelas yang kurang menyenangkan, mereka tidak tenang, dan kurang konsentrasi dalam memahami materi yang diajarkan.

(Kaharuddin, 2013:30) banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah guru dan metode pembelajaran yang digunakan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka perlu dicari solusi yang dapat mengatasi masalah-masalah tersebut, dalam hal ini guru dituntut bukan hanya menguasai materi pelajaran yang akan diajarkan tapi juga dapat memilih dan menggunakan suatu model atau metode pembelajaran yang bisa menumbuhkan rasa percaya diri siswa serta dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran yang akhirnya akan menjadikan siswa semakin tertarik/berminat untuk mengikuti proses pembelajaran. (Kaharuddin dan Magfirah, 2018:224) model pembelajaran merupakan arah dalam mendesain pembelajaran untuk membantu siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut ada banyak tipe dalam model pembelajaran yang dapat dipertimbangkan. Dua tipe diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe Team Games Tournament (TGT). Model pembelajaran ini dapat digunakan oleh para guru demi meningkatkan hasil belajar siswa. Prosedur yang digunakan dalam Jigsaw dan Team Games Tournament (TGT) dapat memberi siswa banyak waktu berpikir, untuk merespon, bertukar pendapat dan saling membantu.

Berdasarkan hal itu penulis akan melakukan eksperimen dengan membandingkan dua tipe dalam model pembelajaran kooperatif yang diperkirakan mampu mendukung upaya peningkatan kemampuan komunikasi dan prestasi matematika siswa. Penulis memperkirakan bahwa salah satu dari tipe diatas akan menjadi sebuah alternatif pembelajaran yang cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang didalamnya tersirat kemampuan komunikasi matematika. Maka dari itu dalam penelitian ini penulis mencoba menyelidiki “Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Siswa Yang Pembelajarannya Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dengan Tipe *TGT* Pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa “.

METODE PENELITIAN

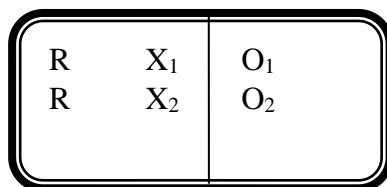
1. Variabel dan Desain Penelitian

a. Variabel Penelitian

Variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto dalam Irmawati: 2010). Dalam penelitian ini ada dua variabel yaitu: variabel terikat adalah variabel yang menjadi titik pusat permasalahan (Rianto dalam Irmawati: 2010). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar di tahun ajaran 2014/2015, sedangkan variabel bebas adalah variabel yang akan dipelajari pengaruhnya terhadap variabel terikat (Rianto, Irmawati: 2009). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

b. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *posttestequivalentdesigngroups* yang merupakan salah satu jenis Quasi eksperimen. Model desainnya (Emzir, 2013) sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Dengan :

- R : Kelas yang diambil secara acak (random)
- X_1 : Pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tipe *Jigsaw*
- X_2 : Pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tipe *Team Game Tournament (TGT)*
- O_1 : Tes pada kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* sebagai kelompok eksperimen I
- O_2 : Tes pada kelompok yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* sebagai kelompok Ekaperimen II

2. Definisi Operasional Variabel

Hasil belajar matematika siswa yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah skor yang dicapai siswa setelah mengikuti tes hasil belajar matematika, baik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* maupun dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)*.

Pembelajaran matematika dengan tipe *Jigsaw* adalah cara belajar mengajar yang mengarahkan siswa membentuk kelompok ahli yaitu perwakilan dari kelompok asal. Selanjutnya, siswa diberi Lembar Kegiatan Siswa (LKS), memberikan evaluasi di akhir pembelajaran, dan membuat skor individual.

Pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) didefinisikan sebagai pertandingan permainan tim. Dimana guru menyiapkan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim supaya seluruh anggota tim menguasai pelajaran.

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang tersebar di semua Sekolah Dasar di Kabupaten Gowa

b. Sampel

Yang menjadi unit terkecil dalam penelitian ini adalah sampel. Adapun langkah-langkah dalam pemilihan sampel adalah:

- 1) Memilih secara acak (simplerandom sampling) dua Sekolah Dasar dari 130 Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Gowa
- 2) Memilih secara acak (simplerandom sampling) satu Sekolah Dasar dari dua sekolah yang telah terpilih sebagai kelas eksperimen I, sedangkan kelas yang tidak terpilih menjadi kelas eksperimen II

c. Prosedur Penelitian

Setelah menetapkan subjek penelitian, maka pelaksanaan penelitian dilaksanakan sebagai berikut:

Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam melaksanakan proses pembelajaran, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS) dan Tes Hasil Belajar (THB).

- 1) Mengelompokkan siswa dalam kelompok ahli dari kelompok asal sebagai kelompok eksperimen I dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dan kelompok eksperimen II diajar dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournament (TGT).
- 2) Setiap kelompok diajar dengan frekuensi pertemuan yang sama dengan materi yang sama.
- 3) Pada akhir pembelajaran diberikan tes hasil belajar dengan bobot soal yang sama.

4. Instrumen Penelitian

Untuk memperoleh skor-skor dari variabel-variabel dalam penelitian ini digunakan instrumen berupa tes hasil belajar matematika, angket respon siswa, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi guru.

5. Teknik Pengumpulan Data

- a. Data mengenai hasil belajar matematika siswa diperoleh dari tes hasil belajar setelah proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan Team Games Tournament (TGT)

- b. Data mengenai respon siswa terhadap pembelajaran matematika diperoleh dari lembaran angket respon siswa setelah dibagikan dan diisi oleh siswa.
- c. Data mengenai aktivitas siswa saat proses pembelajaran diperoleh dari lembar observasi aktivitas siswa.
- d. Data mengenai keterlaksanaan pembelajaran diperoleh dari lembar observasi guru

6. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini dianalisis dengan dua teknik analisis statistika, yaitu:

a. Analisis Statistika Deskriptif

1) Hasil Belajar Siswa

Analisis statistika deskriptif yang dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar siswa yang meliputi: nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, standar deviasi, dan tabel distribusi frekuensi.

- 2) Keterlaksanaan Pembelajaran Analisis dilakukan terhadap hasil
- 3) penelitian dari satu observer yang mengamati kemampuan guru mengelola pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe *Team Games Tournament (TGT)*.
- 4) Angket Respon Siswa

Analisis yang dilakukan dalam hal ini adalah menentukan presentase rata-rata jumlah siswa yang memberi respon terhadap pembelajaran dengan menggunakan rumus:

$$\% \bar{JS} = \frac{TNR}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$\% \bar{JS}$: Persentase rata-rata jumlah siswa yang memberi respon

TNR : Total nilai respon

n : Jumlah siswa yang merespon

Respon siswa terhadap pembelajaran dikatakan positif jika persentase respon siswa yang menjawab senang, menarik atau ya adalah $\geq 80\%$ dari seluruh siswa yang merespon (Hasriani.k, 2014:30).

b. Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistika inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas.

1) Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan langkah awal dalam menganalisis data secara spesifik. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05, dengan syarat:

Jika $P_{value} \geq 0,05$ maka distribusinya adalah normal

Jika $P_{value} < 0,05$ maka distribusinya adalah tidak normal

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki variansi kedua sampel sama atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji *Levene's Test*, yang bertujuan untuk mengetahui apakah variansi data homogen. Data hasil belajar matematika yang diperoleh dikatakan homogen jika $P\text{-value} > \alpha$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil penelitian

a. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

Hasil analisis statistika deskriptif menunjukkan tentang karakteristik distribusi skor hasil belajar dari masing – masing kelompok penelitian sekaligus jawaban atas masalah yang dirumuskan dalam penelitian.

1) Data Hasil Posttest

Dari hasil analisis deskriptif, maka statistik skor hasil belajar siswa dengan penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe *Team Games Tournament (TGT)* setelah dilaksanakan perlakuan (posttest) adalah sebagai berikut:

a) Eksperimen I

Rata-rata skor hasil belajar matematika pada pokok bahasan fungsi invers yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah 78,00 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan skor terendah 50, dengan standar deviasi sebesar 12,27 yang berarti bahwa skor hasil belajar matematika siswa pada posttest tersebar dari skor terendah 50 sampai skor tertinggi 100.

b) Eksperimen II

Rata-rata skor hasil belajar matematika pada pokok bahasan fungsi invers yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* adalah 81,83 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan skor terendah 55, dengan standar deviasi sebesar 11,930 yang berarti bahwa skor hasil belajar matematika siswa pada posttest tersebar dari skor terendah 55 sampai skor tertinggi 100.

2) Perbandingan Deskriptif Hasil Belajar (Posttest) Matematika Kelompok Eksperimen I Dengan Eksperimen II

Berikut akan disajikan perbandingan deskriptif hasil belajar (posttest) matematika antara kelompok eksperimen I (siswa yang diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Jigsaw*) dengan kelompok eksperimen II (siswa yang diajar dengan menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament*).

Tabel 1. Distribusi Hasil Belajar Matematika Siswa Hasil Belajar (Posttest) Matematika Kelompok Eksperimen I Dengan Kelompok Eksperimen II

Statistik	Nilai statistic	
	Eksperimen I	Eksperimen II
Ukuran sampel	32,00	36,00
Skor tertinggi	100,00	100,00
Skor terendah	50,00	55,00
Skor ideal	100,00	100,00
Rentang skor	50,00	45,00
Skor rata-rata	78,00	81,83
Standar deviasi	12,27	11,93
Variansi	150,77	142,31

3) Deskripsi Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe *Team Games Tournament (TGT)* yang efektifnya diamati selama 4 kali pertemuan dengan rata-rata aktivitas atau keterlaksanaan pembelajaran adalah 3,77 (kategori sangat baik). Sesuai kriteria keefektifan, keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dapat dikatakan efektif bila keterlaksanaan pembelajaran telah mencapai kriteria sangat baik.

4) Deskripsi Respon Siswa Terhadap Model Pembelajaran

a) Eksperimen I

Dari hasil analisis respon siswa yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* diperoleh bahwa 93% siswa memberikan respon positif.

b) Eksperimen II

Dari hasil analisis respon siswa yang diperoleh setelah pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan model kooperatif tipe *Jigsaw* diperoleh bahwa 94% siswa memberikan respon positif.

b. Hasil Analisis Statistika Inferensial

1) Uji normalitas

Berdasarkan hasil pengolahan dengan menggunakan SPSS versi 18 maka diperoleh p untuk kelompok eksperimen I = 0,090 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data posttest kelompok eksperimen I berdistribusi normal karena p lebih besar dari α .

2) Uji homogenitas variansi

Berdasarkan hasil pengolahan dengan menggunakan SPSS versi 16 maka diperoleh p = 0,598 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data posttest homogen karena p lebih besar α .

3) Pengujian hipotesis

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 18, maka diperoleh nilai $p = 0,218$. Oleh karena itu, nilai P lebih besar α ($0,218 > 0,05$) atau dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan signifikansi antara hasil pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar di Gowa.

2. Pembahasan

a. Pembahasan Hasil Analisis Deskriptif

Pembahasan hasil analisis deskriptif tentang (1) hasil belajar siswa, (2) aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *jigsaw* dan tipe *teamgamestournament*, (3) keterlaksanaan pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *jigsaw* dengan tipe *teamgamestournament*, (4) respon siswa terhadap model pembelajaran. Keempat aspek tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan tipe *teamgamestournament* (TGT)
 - a) Eksperimen I (tipe *Jigsaw*)

Hasil analisis data hasil belajar siswa sebelum diterapkan pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Jigsaw* menunjukkan bahwa terdapat 24 siswa dari jumlah keseluruhan 32 siswa atau 75% siswa yang mencapai ketuntasan individu (mendapat skor prestasi diatas 75), sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan ada 8 siswa dari 32 siswa dengan persentase 25%. Dengan kata lain hasil belajar siswa setelah terapkan model kooperatif tipe *Jigsaw* memenuhi kriteria ketuntasan klasikal.

- b) Eksperimen II (tipe *Team Games Tournament* (TGT))

Hasil analisis data hasil belajar siswa setelah diterapkan pembelajaran matematika melalui model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa terdapat 31 siswa dari jumlah keseluruhan 36 siswa atau 86,12% siswa yang mencapai ketuntasan individu (mendapat skor prestasi diatas 75), sedangkan siswa yang tidak mencapai ketuntasan ada 5 orang siswa dari 36 siswa dengan persentase 13,88%. Dengan kata lain hasil belajar siswa setelah diterapkan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Keberhasilan yang dicapai tercipta karena hubungan antar anggota kelompok yang saling mendukung dan saling membantu, mereka menganggap siswa lainnya bukan sebagai saingan. Siswa yang lemah mendapat masukan dari siswa yang berkemampuan tinggi. Sehingga menumbuhkan motivasi belajarnya. Motivasi inilah yang berdampak positif terhadap hasil belajar.

Secara umum, dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Team Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada kelompok membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Hal ini dilakukan karena banyak kegiatan belajar mengajar yang diwarnai dengan kegiatan-kegiatan individu. Siswa bekerja sendiri dan tidak diperbolehkan melihat pekerjaan siswa yang lain. Padahal dalam kenyataan hidup diluar sekolah, kehidupan dan kerja sama manusia saling bergantung satu sama lainnya.

- 2) Aktivitas Siswa

Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) menunjukkan bahwa kategori aktivitas siswa yang diharapkan meningkat dari tiap pertemuan.

3) Keterlaksanaan pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan penelitian, keterlaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe *Team Games Tournament* terlaksana dengan baik, sesuai dengan langkah-langkah yang diterapkan oleh guru. Hal itu terlihat dengan nilai rata-rata untuk aspek pendahuluan adalah 3,84 yang menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa terkategori sangat baik.

Dari keseluruhan aspek diperoleh nilai rata-rata 3,84, sesuai dengan kriteria keefektifan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dikatakan efektif jika mencapai kriteria baik. Maka dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) dikatakan efektif. Dari hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran antara model kedua pembelajaran ini tidak ada yang berbeda, semuanya sama-sama dengan rata-rata 3,84 dengan kategori sangat baik.

4) Respon siswa

Berdasarkan analisis angket respon siswa Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe *Team Games Tournament* adalah menunjukkan rata-rata 92,15 artinya respon positif diberikan oleh hampir semua siswa yang dijadikan sampel penelitian. Setidaknya model pembelajaran ini bisa meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

b. Pembahasan Hasil Analisis Inferensial

Pembahasan hasil analisis statistika inferensial yang dimaksudkan adalah pembahasan terhadap hasil pengujian hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya. Hasil uji hipotesis $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ melawan $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$ dengan menggunakan uji-t (lampiran d) telah diperoleh nilai $p = 0,218 > 0,05$, berarti bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan kualitas pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT). Secara inferensial dapat pula disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor posttest eksperimen I dengan eksperimen II pada taraf signifikansi 5%. Dengan demikian kualitas pembelajaran matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan tipe *Team game tournament* ditinjau dari indikator proses yaitu aktivitas siswa dalam pembelajaran, keterlaksanaan pembelajaran dan respon siswa, serta indikator hasil yang meliputi hasil belajar matematika siswa Sekolah Dasar di Gowa terlihat jelas bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan berdasarkan aspek yang diamati, begitupun keterlaksanaan pembelajaran kedua kelas sama-sama terlaksana dengan sangat baik. Artinya kedua model ini bisa diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar di Gowa. Kreativitas dan aktivitas siswa yang dapat dikembangkan dalam model kooperatif tipe *Jigsaw* dengan *Team Games Tournament* ini selalu akan mempengaruhi aspek kognitif siswa (kemampuan berpikir kreatif) yang berpengaruh pada meningkatnya hasil

belajar siswa, juga diharapkan melalui model kooperatif tipe jigsaw dan team game tournament tersebut dapat mengembangkan aspek non kognitif dari kreativitas yakni kepribadian kreatif dan sikap aktif siswa.

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang berkaitan dengan tujuan. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan, baik yang konsistens dengan hasil maupun yang kontra. Kemungkinan tindak lanjut kegiatan dapat juga disampaikan pada bagian ini

KESIMPULAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa:

- a. Hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan model *Jigsaw* nilai rata-ratanya adalah 78,00. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang tuntas berdasarkan KKM yaitu 24 orang dari 32 siswa dengan persentase 75%, sedangkan siswa yang belum mencukupi KKM yaitu 8 orang dengan persentase 25 %.
- b. Hasil belajar matematika siswa setelah diajar dengan model *Team games Tournament* (TGT) nilai rata-ratanya yaitu 81,83. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang tuntas berdasarkan KKM yaitu 31 orang dari 36 siswa dengan persentase yaitu 86%, sedangkan siswa yang nilainya belum mencapai KKM yaitu 5 orang dengan persentase 14%.
- c. Secara umum tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil pembelajaran matematika siswa yang diajar dengan model *Jigsaw* dengan *Tipe Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar. 2012. Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Siswa Kelas Vii A Smp Negeri 12 Kajuara Kabupaten Bone. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar
- Emzir. Metodologi Penelitian : kuantitatif dan kualitatif. 2013. jakarta : Rajawali Pers
- Fathrul. 2009. Implementasi Asessmen Kinerja Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas VIII.A Smp Negeri 5 Ujung Loe Kabupaten Bulukumba. skripsi tidak diterbitkan. Makassar : universitas Muhammadiyah Makassar
- Huda, Miftahul. Cooperative Learning. 2001. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Hasriani. 2014. Peningkatan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Pada Pokok Bahasan Lingkaran Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Togheter (NHT) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Bontomarannu Kabupaten Gowa. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar
- Irmawati. 2010. Penerapan Metode Quantum Learning dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 6 Sinjai Selatan. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar : Universitas Muhammadiyah Makassar
- Kaharuddin, A. (2013). Effectiveness Comparative Of Scientific Approach ELPSA And Open-Ended Setting Cooperative STAD Types Of Mathematics Learning At VII Class SMP Negeri Of A Accreditation In Makassar. *Daya Matematis: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 29-44.

- Kaharuddin, A., & Magfirah, I. (2018). Perbandingan Keefektifan Model Tps Stad pada Pembelajaran Matematika Kelas VI Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Soppeng. TAMAN CENDEKIA: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 2(2), 223-230.
- Mudjiono. Belajar Dan Pembelajaran. 2009. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nuridin. 2013. Perbandingan Hasil Belajar Matematika Antara Siswa Yang Diajar melalui Penerapan Model Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Dengan Tipe Snowball Throwing Pada Siswa Kelas VIII SMP TUT Wuri Handayani Makassar. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Romiszowski. Pembelajaran Matematika. 2010. Jakarta : Pustaka Pelajar
- Slavin, Robert E. Cooperative Learning (Teori Riset Dan Praktik). 2005. Bandung: Nusa Media
- Sudjana, Nana. 2000. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Suprijono, Agus. Cooperative Learning teori dan aplikasi Paikem. 2009. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syamsuri, Sukri Dkk. Pedoman Penulisan Skripsi. 2012. Makassar : Panrita Press
- Tiro, Muhammad Arif. Analisis Korelasi Dan Regresi. 2010. Makassar : Andira Publisher
- Tiro, Muhammad Arif. *Penelitian : Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*. 2010. Makassar : Andira Publisher.