

---

**IMPROVING STUDENTS' ACHIEVEMENT IN LEARNING BANGUN  
RUANG SISI DATAR BY USING COMBINATION OF COOPERATIF  
LEARNING APPROACH TYPE OF JIGSAW AND ORIGINAL  
MEDIA ITEMS IN MATH SUBJECT AT THE NINTH GRADE  
STUDENTS' IN  
SMP NEGERI 2 BAYANG KECAMATAN BAYANG**

**ERMANILIS**

**Volume 2 Nomor 1  
JIPS ISSN: 2579-5449**

---

**ABSTRACT**

---

This study departs from the background of the need for renewal in the improvement of teachers' creativity in mathematics learning process management on the material side room flat wake of lower secondary education in response to the weakening of the quality of student learning. In learning activities, the subject matter is not contextual, and low student performance, both in the process and products of learning. Most teachers are still implementing learning with traditional learning approaches.

The situation is likely to lead to burnout, boredom and lack of interest and motivation of student learning. Based on the description of the above problems, through research is expected the teachers to play a role as an innovator of learning. Increasing teachers' creativity and learning media support the absolute need to be developed.

This study used a qualitative approach to obtain data and analysis through studies reflective, participatory, and collaborative. Program development based data and information from students, teachers and classes are naturally social setting through the three stages of the cycle of action research.

In order to improve learning outcomes and learning activities of students in the room woke flat side of classroom action research

conducted using a combination of cooperative learning approaches and media jigsaw original object. The research was done in class IX SMP Negeri 2 Shaded by three cycles. In the first cycle, the majority of students not yet accustomed to the conditions jigsaw cooperative learning by using media the original object, so that action by explaining to the students about the principles of cooperative learning jigsaw.

In the second cycle, students and teachers have started to understand the implementation of cooperative learning jigsaw and showing satisfactory results. From observation result of student activity increase. While the learning outcomes of students geometrical flat side showed an increase from an average of 53 in the first cycle to 79 in the second cycle and 80 cycles third.

Mastery learning students also showed an increase of 43% in the first cycle to 87% in the second cycle and 90% in the third cycle of the value of a minimum completeness criteria 60. In terms of implementation of action research, the cycle of the first, second, and third it can be concluded that a combination of approaches cooperative learning jigsaw and original objects media to improve learning outcomes wake flat side room and activity of students in class IX students of SMP Negeri 2 Bayang.

---

**Keywords:** *improving, learning approach ,jigsaw*

---

---

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MENGGUNAKAN KOMBINASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN MEDIA BENDA ASLI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IX SMP NEGERI 2 BAYANG KECAMATAN BAYANG**

**ABSTRAK**

---

Penelitian ini berangkat dari latar belakang perlunya dilakukan pembaharuan dalam peningkatan kreativitas mengajar guru dalam pengelolaan proses pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar di Sekolah Menengah Pertama sebagai respons semakin melemahnya kualitas belajar siswa. Dalam kegiatan pembelajaran, materi pelajaran tidak kontekstual, dan kinerja siswa rendah, baik pada proses maupun produk belajarnya. Sebagian besar guru masih melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran tradisional.

Keadaan tersebut potensial menimbulkan kejenuhan, kebosanan, serta menurunkan minat dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, melalui penelitian ini diharapkan guru mampu memainkan peran sebagai inovator pembelajaran. Peningkatan kreativitas mengajar guru dan dukungan media pembelajaran mutlak perlu dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendapatkan data dan analisisnya melalui kajian-kajian reflektif, partisipatif, dan kolaboratif. Pengembangan program didasarkan data-data dan informasi dari siswa, guru dan setting sosial kelas secara alamiah melalui tiga tahapan siklus penelitian tindakan kelas.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar dilakukan

penelitian tindakan kelas dengan menggunakan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan media benda asli. Penelitian ini dilakukan di kelas IX SMP Negeri 2 Bayang dengan tiga siklus. Pada siklus pertama, sebagian siswa belum terbiasa dengan kondisi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan media benda asli, sehingga dilakukan tindakan dengan memberi penjelasan kepada siswa tentang prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Dalam siklus kedua, siswa, dan guru sudah mulai memahami implementasi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan menunjukkan hasil yang cukup memuaskan. Dari hasil observasi aktivitas siswa meningkat. Sedangkan hasil belajar bangun ruang sisi datar siswa menunjukkan peningkatan dari rata-rata sebesar 53 pada siklus pertama menjadi 79 pada siklus kedua dan 80 pada siklus ketiga.

Ketuntasan belajar siswa juga menunjukkan peningkatan dari 43% pada siklus pertama menjadi 87% pada siklus kedua dan 90% pada siklus ketiga dari nilai kriteria ketuntasan minimal 60. Dalam hal pelaksanaan penelitian tindakan kelas, siklus pertama, kedua, dan ketiga dapat disimpulkan bahwa kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan media benda asli dapat meningkatkan hasil belajar bangun ruang sisi datar dan aktivitas siswa pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Bayang.

**Kata kunci:** *peningkatan, pendekatan pembelajaran, jigsaw*

## **I PENDAHULUAN**

Latar Belakang Masalah, Pembangunan nasional di bidang pendidikan adalah upaya demi mencerdaskan kehidupan bangsa, dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, dan makmur. Sebagai upaya mewujudkan pembangunan di bidang pendidikan antara lain diperlukan peningkatan sumber daya manusia yang terlibat dalam proses belajar mengajar, dalam hal ini guru dan siswa. Sebagai pendidik guru harus selalu berusaha meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam memberikan materi dan pengelolaan belajar mengajar.

Sedangkan siswa berusaha memahami materi dengan baik sehingga dapat menyelesaikan tugas dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2003:6) merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas.

Dalam pembelajaran matematika agar mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran induktif dapat dilakukan pada awal pembelajaran dan kemudian dilanjutkan dengan proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh siswa. Salah satu penyebab kesukaran matematika adalah karakteristik matematika yang abstrak, konseptual, dan prinsipnya berjenjang dan prosedur pengerjaannya yang banyak memanipulasi bentuk-bentuk. Menurut Montimer J. Alder dan Charles Van Doren (2006:316) pada kenyataannya kondisi umum yang ditemui adalah minimnya persiapan siswa dalam menghadapi materi baru, banyak siswa yang datang ke sekolah tanpa persiapan pengetahuan.

Sebagai cara mengantisipasi masalah ini diupayakan siswa agar mempunyai pengetahuan dasar terhadap bahan ajar, yaitu siswa didorong untuk memahami, mempelajari, dan menghafal kosa kata, simbol, dan hubungan antar symbol dalam matematika. Sebagai lembaga pendidikan formal, SMP Negeri 2 Bayang mengalami masalah rendahnya hasil

belajar matematika siswa. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah, khususnya siswa kelas IX, yang memuat materi bangun ruang sisi datar terlihat bahwa, siswa yang mendapatkan nilai di bawah 60 sebanyak 24 orang atau sebanyak 65%, belum tuntas, siswa yang mendapatkan nilai di atas atau sama dengan 60 sebanyak 8 orang atau sebanyak 35% yang tuntas.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, dengan siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Arends: 1997). Menurut Lie, A. (1994), model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.

Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompok yang lain. Dengan demikian "siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan". Oleh karena itu peneliti mengajukan penelitian dengan judul: "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Menggunakan Kombinasi Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Media Benda Asli Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Bayang Kecamatan Bayang"

Dari latar belakang masalah, bahwa di kelas IX selama semester satu, tahun pelajaran 2016/2017, dapat diidentifikasi sebab-sebab timbulnya masalah sebagai berikut : 1) Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional dalam pembelajaran materi bangun ruang sisi datar. 2) Guru hanya mengejar penyelesaian materi bangun ruang sisi datar sesuai dengan jadwal dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, tanpa memberikan kesempatan siswa benar-benar memahami atas

materi bangun ruang sisi datar. 3) Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi rendahnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran materi bangun ruang sisi datar. 4) Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran materi bangun ruang sisi datar. 5) Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa terhadap materi bangun ruang sisi datar. 6) Guru belum menggunakan metode pembelajaran yang tepat untuk mengatasi rendahnya kemandirian belajar siswa terhadap materi bangun ruang sisi datar. 7) Guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dalam materi bangun ruang sisi datar.

Permasalahan mendasar dalam penelitian ini adalah sebagian besar siswa kelas IX SMP Negeri 2 Bayang kurang memahami konsep bangun ruang sisi datar. Bertitik tolak dari uraian di atas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Apakah penggunaan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli dapat meningkatkan hasil belajar bangun ruang sisi datar siswa kelas IX SMP Negeri 2 Bayang ?.

## II METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), karena penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang lebih sesuai dengan tugas pokok dan fungsi guru, meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, serta mencapai tujuan pembelajaran atau pendidikan. Penelitian ini dilaksanakan mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, dengan komponen tindakannya adalah perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, dilakukan untuk meningkatkan kematangan rasional dari tindakan-

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui apakah menggunakan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli dapat meningkatkan hasil belajar bangun ruang sisi datar siswa kelas IX SMP Negeri 2 Bayang.

Indikator dari keberhasilan penelitian tindakan kelas upaya peningkatan hasil belajar bangun ruang sisi datar dengan menggunakan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli siswa kelas IX SMP Negeri 2 Bayang adalah: 1) Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar sudah mengarah ke pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw secara lebih baik. Hasil observasi aktivitas siswa minimal mencapai 65%. 2) Meningkatnya aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar didukung oleh meningkatnya prosedur kesesuaian guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Guru intensif membimbing siswa, terutama saat siswa mengalami kesulitan dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil observasi prosedur kesesuaian guru dalam kegiatan belajar mengajar mencapai minimal 85%.

tindakan dalam melakukan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi tempat praktik pembelajaran tersebut dilakukan.

Dalam penelitian ini memakai penelitian tindakan kelas karena merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif. Pada penelitian ini disamping untuk memantau permasalahan belajar yang dihadapi siswa juga membantu guru dalam upaya memperbaiki cara pengajarnya selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Penelitian tindakan kelas dilakukan secara kolaboratif, untuk kemandirian rasional dalam pelaksanaan tugas, serta memperbaiki kondisi tempat praktik pembelajaran sendiri.

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas IX SMP Negeri 2 Bayang, semester ganjil, tahun

pelajaran 2016-2017. Jumlah siswa kelas IX seluruhnya ada 32 siswa, terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas IX SMP Negeri 2 Bayang, untuk mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar dan dilaksanakan pada bulan Juli 2016 sampai dengan bulan Agustus 2016.

Pelaksanaan tindakan kelas ini mengikuti model dari Kemmis dan Mc Taggart (1999: 6) yang terdiri dari empat komponen utama yaitu: (a) perencanaan tindakan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi tindakan, (d) refleksi tindakan. Tindakan yang digunakan adalah penerapan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli. Selanjutnya disusunlah prosedur penelitian sebagai berikut :

Pada kegiatan penelitian tindakan kelas upaya peningkatan hasil belajar bangun ruang sisi datar dengan menggunakan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli siswa kelas IX SMP Negeri 2 Bayang, peneliti membuat perencanaan yaitu :

1). Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan peneliti mengidentifikasi materi yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yaitu kompetensi dasar (KD): (5.1) mengidentifikasi sifat-sifat kubus, balok, prisma dan limas serta bagian-bagiannya; (5.2) membuat jarring jaring kubus, balok, prisma dan limas; (5.3) menghitung luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma dan limas. Kemudian peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), berdasarkan kompetensi dasar tersebut di atas dan berdasarkan pada variabel tindakan yang akan diterapkan yaitu penggunaan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli.

Guru menyiapkan lembar kerja siswa tentang kompetensi dasar (KD) : (5.1) mengidentifikasi sifat-sifat kubus, balok, prisma dan limas serta bagian-bagiannya; (5.2) membuat jarring-jaring kubus, balok, prisma dan limas; (5.3) menghitung luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma dan limas, untuk digunakan dalam diskusi pada kelompok ahli dan juga pada kelompok asal.

Sebelum penelitian tindakan kelas dilaksanakan peneliti menyiapkan; (1) lembar

pengamatan diskusi dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw; (2) lembar observasi untuk siswa ; (3) lembar pengamatan proses belajar mengajar responden guru; (4) pedoman wawancara responden siswa; (5) pedoman wawancara responden teman sejawat guru (6) lembar evaluasi kompetensi dasar 5.1 ; 5.2 dan 5.3. Dalam persiapan juga akan disusun (7) daftar nama kelompok diskusi asal yang dibuat secara heterogen, dengan mempertimbangkan anak yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Juga akan disusun (8) daftar nama kelompok ahli dalam materi kubus, balok, prisma, dan limas; (9) media benda asli bangun ruang sisi datar yang berupa kubus, balok, prisma, dan limas; (10) daftar perolehan hasil belajar bangun ruang sisi datar siswa kompetensi dasar 5.1 ; 5.2 ; dan 5.3.

Tahap Inti, Dari empat puluh siswa, membagi siswa dalam delapan kelompok asal yang tiap kelompoknya terdiri dari lima siswa secara heterogen, dengan mempertimbangkan siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Kelima siswa dari kelompok asal diberi tugas masing-masing satu materi ahli, yaitu materi kubus, balok, prisma, limas persegi, dan limas persegi panjang. Kemudian masing-masing ahli membentuk lima kelompok ahli. Menyajikan materi pelajaran berdasarkan RPP yang telah dibuat. Kelima kelompok ahli masing-masing diberikan materi diskusi tentang bangun ruang sisi datar kubus, balok, prisma, limas persegi, dan limas persegi panjang. Jadi ada kelompok ahli kubus, kelompok ahli balok, kelompok ahli prisma, kelompok ahli limas persegi dan kelompok ahli limas persegi panjang.

Tahap penutup, siswa membuat rangkuman subbab yang telah dipelajari, dan siswa diberikan pekerjaan rumah.

Penelitian tindakan kelas ini berhasil apabila memenuhi beberapa syarat sebagai berikut : Siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang terlihat dari berani dan mampu menjawab pertanyaan dari guru. Siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang terlihat dari berani menanggapi dan mengemukakan pendapat tentang jawaban siswa yang lain. Siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang terlihat dari berani dan mampu untuk bertanya tentang materi pelajaran pada hari itu. Siswa aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang terlihat dari setiap anggota kelompok aktif dalam mengerjakan tugas

kelompoknya. Penyelesaian tugas kelompok sesuai dengan waktu yang disediakan. Siswa mengalami peningkatan hasil belajar bangun ruang sisi datar, dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) perorangan sama dengan 60 untuk masing-masing kompetensi dasar (KD) dan secara klasikal untuk masing kompetensi dasar (KD), hasil belajar bangun ruang sisi datar siswa mencapai lebih atau sama dengan 85% dari seluruh siswa di kelas itu mendapat nilai 60 atau lebih. Guru dalam melaksanakan

penggunaan kombinasi metode pembelajaran dan media pembelajaran sudah sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan.

Seperti halnya siklus pertama, siklus kedua pun terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus ketiga merupakan putaran ketiga dari kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli dengan tahapan yang sama seperti pada siklus pertama dan kedua.

### **III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Siklus Pertama untuk mengatasi masalah di atas dilakukan upaya sebagai berikut : 1) Guru dengan intensif memberi pengertian kepada siswa kondisi dalam berkelompok, kerja sama kelompok, keikutsertaan siswa dalam kelompok. 2) Guru membantu kelompok yang belum memahami langkah-langkah pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Pada akhir siklus pertama dari hasil pengamatan guru dan kolaborasi teman sejawat dapat disimpulkan: 1) Siswa mulai terbiasa dengan kondisi belajar kelompok. 2) Siswa mulai terbiasa dengan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan penggunaan media benda asli. 3) Siswa mampu menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki langkah-langkah tertentu.

Hasil observasi ketepatan prosedur pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru atau peneliti dalam kegiatan belajar mengajar pada siklus pertama masih tergolong rendah dengan perolehan skor 38 atau 63,33 % sedangkan skor dikatakan berhasil harus mencapai lebih atau sama dengan 85%.

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus pertama adalah sebagai berikut : Guru belum terbiasa menciptakan suasana pembelajaran yang mengarah kepada pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Hal ini diperoleh dari hasil observasi terhadap ketepatan prosedur pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru atau peneliti dalam proses belajar mengajar hanya mencapai 63%. Sebagian siswa belum terbiasa dengan kondisi belajar dengan menggunakan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli. Mereka belum merasa senang dan antusias

dalam belajar. Hal ini bisa dilihat dari hasil observasi rata-rata prosentase data proses terhadap aspek ketepatan prosedur pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru atau peneliti, keaktifan, perhatian, partisipasi, dan presentasi siswa, dalam proses belajar mengajar hanya mencapai 69%. Hasil belajar bangun ruang sisi datar siswa pada siklus pertama masih kurang, baru mencapai rata-rata 53 dan siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya mencapai 43%. Masih ada kelompok yang belum bisa menyelesaikan tugas dengan waktu yang ditentukan. Hal ini karena anggota kelompok tersebut kurang serius dalam belajar. Masih ada kelompok yang kurang mampu dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya.

Untuk memperbaiki kelemahan dan mempertahankan keberhasilan yang telah dicapai pada siklus pertama, maka pelaksanaan pada siklus kedua dapat dibuat perencanaan sebagai berikut : Lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. Meningkatkan tindakan proses belajar mengajar yaitu; (a) aspek ketepatan prosedur pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru atau peneliti, (b) aspek keaktifan siswa dengan cara membangun pengetahuan anak melalui pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media benda asli, (c) aspek perhatian siswa dengan cara menghadirkan power poin untuk menunjang pembelajaran, (d) aspek partisipasi siswa dengan cara memberikan kepercayaan penuh kepada masing-masing kelompok untuk berlomba dalam menguasai materi pelajaran dan (e) aspek presentasi siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada masing-

masing kelompok untuk maju di depan kelas dan mengungkapkan hasil diskusi kelompoknya dengan gaya dan bahasa dari anak.

Siklus kedua ini terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi serta replanning. Memberikan motivasi kepada kelompok agar lebih aktif lagi dalam pembelajaran. Lebih intensif membimbing kelompok yang mengalami kesulitan. Meningkatkan tindakan proses belajar mengajar yaitu (a) aspek ketepatan prosedur pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru atau peneliti, (b) aspek keaktifan siswa dengan cara membangun pengetahuan anak melalui pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media benda asli, (c) aspek perhatian siswa dengan cara menghadirkan power poin untuk menunjang pembelajaran, (d) aspek partisipasi siswa dengan cara memberikan kepercayaan penuh kepada masing-masing kelompok untuk berlomba dalam menguasai materi pelajaran dan (e) aspek presentasi siswa dengan cara memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk maju di depan kelas dan mengungkapkan hasil diskusi kelompoknya dengan gaya dan bahasa dari anak. Memberi pengakuan atau penghargaan (reward). Membuat perangkat pembelajaran kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli yang lebih mudah dipahami oleh siswa.

Pelaksanaan (Acting), Suasana pembelajaran sudah mengarah kepada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Tugas yang diberikan guru kepada kelompok dengan menggunakan lembar kerja akademik mampu dikerjakan dengan baik. Siswa dalam satu kelompok menunjukkan saling membantu untuk menguasai materi pelajaran yang telah diberikan melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota kelompok. Sebagian siswa merasa termotivasi untuk bertanya dan menanggapi suatu presentasi dari kelompok lain. Suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sudah mulai tercipta.

Hasil observasi indikator keberhasilan proses pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel atau grafik berikut: Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sudah mengarah pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Siswa mampu membangun kerja sama dalam kelompok untuk memahami tugas yang diberikan guru. Siswa mulai mampu berpartisipasi dalam kegiatan

dan tepat waktu dalam melaksanakannya. Siswa mulai mampu mempresentasikan hasil kerja dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari data proses hasil observasi terhadap aspek ketepatan prosedur pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru atau peneliti, keaktifan, perhatian, partisipasi, dan presentasi siswa meningkat 8 poin atau 8% dari 61% pada siklus pertama menjadi 69% pada siklus kedua.

Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar didukung oleh meningkatnya aktivitas guru dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Guru intensif membimbing siswa saat siswa mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dalam proses belajar mengajar meningkat 15 poin atau 15% dari 63% pada siklus pertama menjadi 78% pada siklus kedua.

Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar didukung oleh meningkatnya ketepatan prosedur pelaksanaan tindakan yang dilakukan guru atau peneliti dalam mempertahankan dan meningkatkan suasana pembelajaran yang mengarah pada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ditambah dengan penggunaan media benda asli dalam pembelajaran ternyata membuahkan hasil meningkatnya kemampuan siswa menguasai materi pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil belajar siswa dengan perolehan rata-rata 53 atau 53% pada siklus pertama meningkat menjadi 79 atau 79% pada siklus kedua. Jadi ada kenaikan sebesar 26 poin atau 26% dari siklus pertama ke siklus kedua. Demikian pula siswa yang mencapai ketuntasan belajar dengan perolehan 43%

Siklus Ketiga (delapan pertemuan) Suasana pembelajaran sudah lebih mengarah kepada pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Tugas yang diberikan guru kepada kelompok dengan menggunakan lembar kerja akademik mampu dikerjakan dengan lebih baik lagi. Siswa dalam satu kelompok menunjukkan saling membantu untuk menguasai materi pelajaran yang telah diberikan melalui tanya jawab atau diskusi antar sesama anggota kelompok. Siswa kelihatan lebih antusias mengikuti proses belajar mengajar, lebih-lebih jika melihat hasil belajarnya pada siklus kedua sudah mengalami peningkatan yang berarti.

Hampir semua siswa termotivasi untuk bertanya dan menanggapi suatu presentasi dari kelompok lain. Suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sudah lebih tercipta.

Hasil observasi selama siklus ketiga dapat dilihat seperti di bawah ini : aspek minat, perhatian, partisipasi, dan presentasi selama siklus ketiga dapat dilihat pada tabel berikut ini;

#### **IV KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut : 1) Penerapan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli dapat meningkatkan aktivitas proses belajar mengajar. 2) Dari hasil observasi memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan siswa yang pada siklus ke-1 hanya rata-rata 58% menjadi 61% pada siklus ke-2 dan 68% pada siklus ke-3) Dari hasil observasi memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam hal ini rata-rata untuk aspek minat, perhatian, partisipasi dan presentasi yang pada siklus ke-1 hanya rata-rata 61% menjadi 68% pada siklus ke-2 dan 72% pada siklus ke-3. 4) Penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran dalam hal ini bangun ruang sisi datar menunjukkan peningkatan. Hal ini dapat ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar pada siklus ke-1 rata-ratanya 53 atau 53% menjadi 79 atau 79% pada siklus ke-2 dan 80 atau 80% pada siklus ke-3. Kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli relevan dengan pembelajaran kontekstual. Melalui kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe

Jigsaw dan media benda asli, siswa membangun sendiri pengetahuan, menemukan langkah-langkah dalam mencari penyelesaian dari suatu materi yang harus dikuasai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok. Dengan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli, pembelajaran bangun ruang sisi datar lebih menyenangkan.

Saran telah terbuktinya kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli dapat meningkatkan keaktifan maupun aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar, maka kami sarankan hal-hal sebagai berikut : 1) Dalam kegiatan belajar mengajar guru diharapkan menjadikan kombinasi pendekatan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan media benda asli sebagai suatu alternatif untuk meningkatkan keaktifan maupun aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bangun ruang sisi datar. 2) Karena kegiatan ini sangat bermanfaat khususnya bagi guru dan siswa, maka diharapkan kegiatan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dalam pelajaran matematika maupun pelajaran lain.



---

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2005. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budijastuti, Widowati. 2001. Strategi Pembelajaran Dalam Pelatihan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika SMP & MTs Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. Kalender Pendidikan Nasional.
- Dick, W & Carey, L. 1985. The Sistematic Design of Instruction. Illionis, CH: Scott, Foreman & Company.
- Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo. 2006. Materi Pengembangan Profesi Guru Tahun 2006. Sidoarjo: Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif. Jakarta. Bumi Aksara.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Psikologi Belajar. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Gagne, RM & Briggs, L. 1979. Principles of Instructional Design. Holt, Rinehart and Winston.
- Hamalik, Oemar. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2008. Pendidikan Guru Berdasarkan Pendekatan Kompetensi. Bumi Aksara.