



PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN STRATEGI BELAJAR KOOPERATIF JIGSAW I DAN JIGSAW II DITINJAU DARI KREATIVITAS SISWA

Binti Awalul Fitroh, NIM : 12.431.206, Email : awalulfitroh@yahoo.co.id
Prodi Pendidikan Matematika, STKIP PGRI Ngawi

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk : 1) mengetahui perbedaan pembelajaran Matematika menggunakan strategi belajar kooperatif Jigsaw I dan Jigsaw II terhadap prestasi belajar siswa, 2) mengetahui pengaruh kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika terhadap prestasi belajar siswa, 3) mengetahui interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini bersifat eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X MIA 1 dengan menggunakan strategi belajar kooperatif Jigsaw II dan kelas X MIA 2 dengan menggunakan strategi belajar kooperatif Jigsaw I. Pengumpulan data melalui tes prestasi kognitif, tes kreativitas dan angket afektif. Hipotesis diuji dengan anava dua jalan. Dari analisis varians dua jalan dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ untuk hipotesis pertama diperoleh $F_{hitung}=5,3485$ dan $F_{tabel}=4,0162$. Ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan pembelajaran Matematika menggunakan strategi belajar kooperatif Jigsaw I dan Jigsaw II terhadap prestasi belajar siswa. Untuk hipotesis kedua diperoleh $F_{hitung}=5,4835$ dan $F_{tabel}=4,0162$. Ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika terhadap prestasi belajar siswa. Dan untuk hipotesis ketiga diperoleh $F_{hitung}=0,8795$ dan $F_{tabel}=4,0162$. Ini berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga H_0 diterima. Hal ini membuktikan bahwa tidak ada interaksi antara strategi belajar dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Matematika dapat diajarkan menggunakan strategi belajar kooperatif. Karena kreativitas siswa memiliki pengaruh dalam pembelajaran Matematika, maka guru hendaknya melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, agar suasana pembelajaran menyenangkan maka perlu diterapkan strategi belajar yang bervariasi seperti strategi Jigsaw I dan Jigsaw II.

Kata Kunci : Pembelajaran Matematika, Strategi Belajar Kooperatif, Jigsaw I, Jigsaw II, Kreativitas

PENDAHULUAN

Kemajuan kehidupan masyarakat dalam suatu Negara sangat di pengaruhi oleh kemajuan dalam dunia pendidikan. Pendidikan memegang peran penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu Negara. Secara formal dunia pendidikan meliputi pendidikan di tingkat PAUD, TK, SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi. Untuk menciptakan suatu masyarakat yang maju maka harus

di lakukan usaha yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Dari pendidikan itulah kita akan tahu banyak tentang wawasan di dunia dalam kehidupan ini. Perkembangan dunia pendidikan seiring dengan perkembangannya zaman menyebabkan banyak pola pikir mengenai definisi atau pengertian pendidikan. Mulai dari pola pikir yang awam menjadi lebih modern. Hal ini sangat mempengaruhi kemajuan



pendidikan khususnya di Indonesia. Dengan demikian pendidikan harus betul-betul di arahkan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan masyarakat yang berkualitas dan mampu bersaing di era modern ini. Tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan menjadi terbelakang.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang menduduki peranan penting dalam pendidikan, hal ini dapat dilihat dari waktu jam pelajaran sekolah yang lebih banyak dibandingkan pelajaran lain. Kebanyakan siswa menganggap matematika adalah mata pelajaran yang tersulit dibandingkan mata pelajaran lainnya. Hal ini disebabkan karena materinya terdiri dari konsep-konsep yang terstruktur rapi, seperti rumus-rumus. Siswa selalu menghafalkan rumus-rumus tanpa dipahami dari mana asal usulnya. Untuk itu seorang guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Tetapi pada kenyataannya banyak guru yang masih menggunakan pembelajaran konvensional yang hanya terpusat pada guru. Pembelajaran ini masih sering diterapkan oleh guru dengan alasan pembelajaran ini adalah yang paling

praktis dan tidak menyita waktu yang banyak.

Dalam proses pembelajaran masih sering dijumpai adanya kecenderungan peserta didik yang menyerah meskipun sebenarnya masih bingung tentang materi yang disampaikan. Konsep-konsep matematika lebih banyak langsung diberikan kepada siswa. Hal ini akan membuat siswa menjadi pasif. Karena siswa tidak dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Siswa hanya mengikuti alur yang diarahkan oleh guru. Hal itu akan berdampak pada hasil akademik yang rendah maupun kepribadian yang kurang baik. Keberhasilan proses pembelajaran pada pelajaran matematika dapat diukur dari keberhasilan siswa yang mengikuti tersebut. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi serta prestasi belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi serta prestasi belajar maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya dapat dilihat bahwa prestasi belajar matematika yang dicapai siswa masih rendah.

Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa



dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan (Trianto, 2010). Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas guru harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat, karena cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran sangat mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran dan sikap siswa terhadap materi pelajaran. Kemampuan guru dalam menentukan metode yang sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran juga merupakan kunci keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas serta prestasi belajar siswa. Tuntutan tersebut harus dimiliki oleh seorang guru ketika melakukan proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dimaksudkan untuk mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi. Siswa yang tertarik dengan proses pembelajaran, dapat dilihat melalui sikap mereka saat mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan cara berkelompok yang terdiri dari 4-6 orang siswa. Kelompok tersebut dibentuk secara heterogen. Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa, serta memberikan

kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya (Trianto, 2010). Pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu. Untuk terciptanya kelompok kerja yang efektif, setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya. Tugas tersebut tentu saja disesuaikan dengan kemampuan setiap anggota kelompok.

Terdapat beberapa tipe dalam pembelajaran kooperatif, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw adalah suatu proses kegiatan pembelajaran di kelas yang menempatkan siswa belajar dalam kelompok, dimana dikelas terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal adalah kelompok



awal siswa yang terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli. Sedangkan kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu. Strategi pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Hal ini akan membuat kemampuan siswa dalam mengungkapkan ide atau gagasan akan menjadi lebih berkembang.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan rancangan faktorial 2×2 . Faktor yang pertama dalam penelitian ini adalah Jigsaw I dan Jigsaw II. Sedangkan faktor yang kedua dalam penelitian ini adalah Kreativitas. Kreativitas dikategorikan menjadi kreativitas tinggi dan kreativitas rendah. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X MIA I dan X MIA 2. Penentuan kelas sampel tersebut berdasarkan dari nilai rata-rata ulangan harian setiap kelas. Kelas X MIA I digunakan untuk eksperimen dengan menggunakan strategi Jigsaw II. Sedangkan kelas X MIA 2 digunakan

untuk eksperimen menggunakan strategi Jigsaw I. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes dan angket. Metode tes digunakan pada instrumen kognitif dan kreativitas. Sedangkan untuk angket digunakan pada instrumen afektif.

Sebelum melakukan penelitian maka terlebih dahulu instrumen dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan pada instrumen kognitif dan kreativitas. Kegiatan uji coba instrumen ini dikerjakan oleh peserta didik selama 1,5 jam. Peserta didik yang mengikuti uji coba instrumen sebanyak 38 siswa. Dalam instrumen kognitif soal yang digunakan berupa soal objektif. Soal terdiri dari 40 butir soal dalam 12 indikator. Jenjang soal untuk C1 sebanyak 5 soal, C2 sebanyak 15 soal, C3 sebanyak 16 soal dan C4 sebanyak 4 soal. Untuk instrumen tes kreativitas terdiri dari 20 butir soal dengan 2 indikator. Indikator tersebut meliputi 13 deskripsi indikator konvergen dan 7 deskripsi indikator divergen.

Tabel 1



Kisi – kisi kreativitas

Indikator
A. Konvergen
1. Fokus Jelas
2. Mampu Menyelesaikan Masalah
B. Divergen
1. Imajinatif
2. Rasa Ingin Tahu

Instrumen yang diuji coba tersebut harus memenuhi beberapa kriteria. Untuk instrumen tes harus memenuhi kriteria validitas isi, reliabilitas ($r_{11} \geq 0,6$), uji daya beda, dan tingkat kesukaran. Dan untuk instrumen angket harus memenuhi kriteria validitas isi, reliabilitas ($r_{11} \geq 0,6$), dan konsistensi internal ($r_{xy} \geq 0,3$).

Berdasarkan Hasil Uji Validitas Tes Kognitif di peroleh 22 soal valid dan 18 soal tidak valid. Dari 12 indikator, soal valid yang digunakan dalam penelitian hanya di ambil 20 soal. Hal itu karena soal tersebut memiliki daya beda jelek, sehingga soal tidak di pakai dalam penelitian. Soal tersebut terbagi dalam jenjang soal untuk C1 sebanyak 3 soal, C2 sebanyak 6 soal, C3 sebanyak 8 soal

dan C4 sebanyak 3 soal. Dari masing-masing soal tersebut mewakili dari tiap-tiap indikator, sehingga tidak ada indikator yang hilang. Sedangkan reliabilitas dalam tes kognitif di peroleh $r_{11} = 0.73048349$. Karena reliabilitas yang diperoleh dalam tes kognitif ini lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen tes kognitif tersebut dapat di katakan reliabel. Untuk tingkat kesukaran dari 40 soal tes kognitif di peroleh soal dengan tingkat kesukaran mudah sebanyak 5 soal dan 35 soal dengan tingkat kesukaran soal sedang. Sedangkan untuk daya beda dari tes kognitif yang terdiri dari 40 soal di peroleh 8 soal dengan daya beda baik, 16 soal dengan daya beda cukup, 9 soal dengan daya beda jelek dan 7 soal dengan daya beda sangat jelek.

Berdasarkan Hasil Uji Konsistensi Internal tes kreativitas di peroleh 11 soal valid dan 9 soal tidak valid. Masing-masing soal tersebut mewakili dari tiap-tiap indikator, sehingga tidak ada indikator yang hilang. Dari hasil perhitungan reliabilitas tes kreativitas di peroleh $r_{11} = 0.687460375$. Karena reliabilitas yang diperoleh dalam tes kreativitas ini lebih besar dari 0,60, sehingga instrumen tes kreativitas tersebut dapat di katakan reliabel. Setelah semua instrumen terpenuhi,



maka di lakukan penelitian data kognitif, afektif dan kreativitas.

Setelah penelitian di laksanakan, maka langkah selanjutnya dapat dilakukan uji prasyarat. Uji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji *Liliefors* dan untuk homogenitas menggunakan uji *Bartlett*. Kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Apabila H_0 ditolak maka dilanjutkan dengan uji lanjut pasca anava menggunakan metode *Scheffe*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan metode *Liliefors* dan di lakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak dengan keputusan uji H_0 diterima apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$. Berdasarkan Hasil Uji Normalitas Data dapat disimpulkan bahwa ke 9 kelompok siswa tersebut mempunyai nilai L_{hitung} kurang dari L_{tabel} . Seluruh H_0 diterima, dengan demikian populasi ke 9 kelompok siswa tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas prestasi kognitif menggunakan nilai tes kognitif dari kelompok siswa dengan strategi Jigsaw I dan Jigsaw II. Uji homogenitas menggunakan metode *Bartlett*. Dari hasil perhitungan uji homogenitas kemudian dibandingkan dengan nilai L tabel dengan taraf signifikansi 0,05. H_0 di terima jika $L_{hitung} \leq L_{tabel}$. Berdasarkan Hasil Uji Homogenitas Data Prestasi Kognitif menunjukkan bahwa L_{hitung} sebesar 0.2080 kurang dari L_{tabel} sebesar 3.8415 sehingga populasi nilai prestasi kognitif memiliki varians yang sama. Karena semua data berdistribusi normal dan homogen maka dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik. Dalam penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama.

3. ANALISIS VARIANS DUA JALAN

Berdasarkan hasil Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan Dengan Sel Tak Sama dapat disimpulkan bahwa (1) ada perbedaan pembelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran kooperatif Jigsaw I dan Jigsaw II terhadap prestasi belajar siswa (2) ada pengaruh kreativitas belajar dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa (3) tidak ada



interaksi antara strategi belajar Jigsaw I dan Jigsaw II dengan kreativitas belajar pada pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 2

Rangkuman Rerata Masing-masing Sel dan Rerata Marginal

	Kreativitas		Rerata Marginal
	Tinggi	Rendah	
JIGSAW I	78.4615	73.1250	75.5172
JIGSAW II	73.2353	60.7692	67.8333
Rerata Marginal	75.5000	67.5862	

Berdasarkan Hasil Analisis Variansi Dua Jalan Dengan Sel Tak Sama pada baris metode pembelajaran diperoleh $F_{hitung} = 5.3485$ dan $F_{tabel} = 4.0162$. Ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Jadi ada perbedaan pembelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran kooperatif Jigsaw I dan Jigsaw II terhadap prestasi belajar siswa. Untuk mengetahui metode pembelajaran yang lebih baik atau berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa maka di lakukan uji lanjut pasca anava menggunakan metode scheffe'.

Tabel 3

Komparasi Antar Baris

	Ho	Fobs	Ftabel	Keputusan Uji
METODE PEMB	$\mu.1 = \mu.2$	4.14	4.01	Ho Ditolak

Berdasarkan Tabel 1 Komparasi Antar Baris diperoleh $F_{hitung} = 4.1450$ dan $F_{tabel} = 4.0162$ sehingga keputusan uji H_0 ditolak. Berdasarkan rangkuman rerata masing-masing sel dan rerata marginal pada Tabel 3 diperoleh rerata marginal strategi Jigsaw I yaitu 75.5172 lebih besar dari pada rerata marginal strategi Jigsaw II yaitu 67.8333. Sehingga dapat di simpulkan bahwa strategi Jigsaw I lebih baik atau lebih berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dari pada strategi belajar Jigsaw II.

Strategi jigsaw merupakan strategi pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Dalam strategi jigsaw terdapat kelompok ahli dan kelompok asal, kelompok tersebut bersifat heterogen sehingga siswa yang mempunyai kreativitas tinggi maupun rendah bisa belajar bersama.



Dalam pembelajaran menggunakan strategi Jigsaw I, guru membentuk kelompok heterogen kemudian memberikan materi pada kelompok tersebut dalam bentuk sub bab. Setelah materi di bagi masing-masing mempelajari materi yang menjadi tanggung jawabnya sendiri. Setelah itu mereka berkumpul dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan kemudian kembali menjelaskan materi ke kelompok asal. Interaksi antar individu terlihat ketika salah satu temannya menjadi tim ahli untuk menjelaskan materi, ada siswa yang langsung bertanya ketika ada materi yang kurang di pahami. Mereka juga menulis materi apabila materi yang di sampaikan oleh temannya belum ada di LKS.

Sedangkan dalam pembelajaran Jigsaw II, guru membentuk kelompok yang heterogen sesuai dengan indeks kemampuannya dalam pelajaran matematika. Kemudian kelompok tersebut di pecah menjadi kelompok yang akan mempelajari materi yang akan diberikan (kelompok ahli) berdasarkan indeksnya. Tiap kelompok ini diberi konsep matematika sesuai dengan kemampuannya. Setelah berdiskusi dengan kelompok ahli mereka kembali ke kelompok asal untuk

menjelaskan materi ke teman-temannya.

Dalam penerapan srategi Jigsaw II interaksi hanya terlihat ketika temannya menjelaskan materi, mereka langsung bertanya pada materi yang kurang di pahami.

Pembelajaran dengan strategi Jigsaw I ternyata lebih mudah merangsang interaksi antar siswa. Siswa yang awalnya hanya diam ketika di ajar guru asli, tapi setelah diterapkan pembelajaran berkelompok mereka menjadi tidak malu untuk bertanya ketika temannya sendiri yang menjelaskan materi. Oleh karena itu pola pembelajaran kooperatif yang bisa memungkinkan terjadinya belajar kelompok dan pembimbingan teman sebaya hendaknya menjadi pendekatan yang paling efektif untuk di terapkan. (Ridam Dwi Laksono, 2012).

Tetapi sekarang banyak orang-orang menggunakan strategi Jigsaw II, karena pada Jigsaw II setiap siswa memperoleh kesempatan belajar konsep secara keseluruhan sebelum ia belajar spesialisasinya untuk menjadi ahli (*expert*). Hal ini untuk memperoleh gambaran menyeluruh dari konsep yang akan dibicarakan. (Agus Rohman, 2013) mengatakan bahwa dengan membaca semua materi dapat membantu siswa untuk mendapatkan gambaran besar



sebelum mereka membaca kembali untuk menemukan informasi yang berkaitan dengan topik yang ditugaskan.

Berdasarkan Hasil Analisis Variansi Dua Jalan Dengan Sel Tak Sama pada baris kreativitas (B) di peroleh $F_{hitung} = 5.4835$ dan $F_{tabel} = 4.0162$. Ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Jadi ada pengaruh kreativitas belajar dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa. Untuk mengetahui prestasi yang lebih baik menurut tipe kreativitas belajar siswa maka di lakukan uji lanjut pasca anava menggunakan metode scheffe'.

Tabel 4

Komparasi Antar Kolom

	Ho	Fobs	Ftabel	Keputusan Uji
KREA	$\mu_1 = \mu_2$	4.39	4.01	Ho
TIVITAS		67	62	Ditolak

Berdasarkan Tabel 2 Komparasi Antar Kolom diperoleh $F_{hitung} = 4.3967$ dan $F_{tabel} = 4.0162$ sehingga keputusan uji H_0 ditolak. Berdasarkan rangkuman rerata masing-masing sel dan rerata marginal pada Tabel 6 diperoleh rerata marginal untuk kelompok siswa dengan tipe kreativitas tinggi adalah 75.5000 dan untuk tipe kreativitas rendah adalah

67.5862. Jadi dapat di simpulkan bahwa prestasi belajar dengan tipe kreativitas tinggi lebih baik dari prestasi belajar dengan tipe kreativitas rendah.

Hal ini dapat dilihat pada hasil tes kreativitas, siswa dengan kreativitas tinggi lebih banyak berimajinasi dan fokus pada permasalahan dalam mengerjakan soal di bandingkan siswa dengan kreativitas rendah. Hal ini sejalan dengan (Utami Munandar, 2009) yang mengatakan bahwa siswa dengan kreativitas tinggi cenderung menggunakan aspek berpikir divergen maupun konvergen ketika memecahkan masalah. Sedangkan siswa yang kreativitasnya rendah kurang bisa mengendalikan dirinya dan kurang efisien dalam berfikir. Sehingga hasil belajar yang dicapai antara siswa dengan kreativitas tinggi dan kreativitas rendah berbeda. Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian Siti Sulaikah (2014) dengan kesimpulan siswa dengan kreativitas belajar tinggi mempunyai prestasi belajar matematika yang lebih baik dibandingkan siswa dengan kreativitas belajar rendah.

Berdasarkan Tabel 3 Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan Dengan Sel Tak Sama Pada baris interaksi (AB) di peroleh $F_{hitung} = 0.8795$ dan $F_{tabel} = 4.0162$. Ini berarti $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_0



diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan kreativitas dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada kelas Jigsaw I dan Jigsaw II, siswa dengan kreativitas tinggi maupun rendah sama-sama dilibatkan dalam proses pembelajaran. Siswa dengan kreativitas tinggi belum tentu mendapat nilai yang tinggi dan siswa yang mempunyai kreativitas rendah belum tentu mendapat nilai yang rendah. Ini disebabkan karena siswa masih dalam proses penyesuaian terhadap perubahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Salah satu contoh perubahan yang terjadi adalah cara mengajar guru. Cara mengajar guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap prestasi yang dicapai siswa. Riani Khuzaimah mengatakan bahwa variasi gaya mengajar yang dilakukan oleh guru bisa menjadi stimulus yang positif terhadap proses penerimaan pelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga hal ini mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu, suasana kelas juga masih belum bisa terkontrol dengan baik karena masih ada siswa yang ramai dan melakukan kegiatan yang tidak berkaitan dengan pelajaran. Muhamad Agus Prayitno (2009) mengatakan bahwa suasana kelas merupakan salah

satu faktor penting dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Meskipun ruang kelas bagus, tetapi sebagian siswa ramai dalam mengikuti pembelajaran maka materi yang di serap tidak akan maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa (1) Ada perbedaan pembelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran kooperatif Jigsaw I dan Jigsaw II terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dengan menggunakan strategi Jigsaw I lebih baik dibandingkan dengan menggunakan strategi Jigsaw II, (2) Ada pengaruh kreativitas belajar dalam pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa. Prestasi belajar siswa dengan kreativitas tinggi lebih baik dibandingkan prestasi belajar siswa dengan kreativitas rendah, (3) Tidak ada interaksi antara strategi pembelajaran Jigsaw I dan Jigsaw II dengan kreativitas belajar pada pembelajaran matematika terhadap prestasi belajar siswa.

SARAN

Dalam proses pembelajaran guru perlu melatih siswa untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan berpikir



konvergen maupun divergen. Misalnya memberikan kebebasan pada peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan matematika dengan cara yang beda dari yang diajarkan guru. Selain itu guru Guru harus mampu memilih strategi belajar yang tepat yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Strategi belajar kooperatif Jigsaw I adalah salah satu pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama dalam kelompok. Sehingga peserta didik menjadi lebih berani dalam berbicara dan berpendapat karena siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan menjelaskan materi pada masing-masing kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.

Ridam Dwi Laksono, 2012. Pembelajaran kimia dengan model kooperatif Team assisted individualization menggunakan media moodle dan media cetak ditinjau dari kreativitas dan kemampuan memori siswa. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret. Surakarta.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka.

Sulaikah, Siti. 2014. *Efektivitas Penggunaan Pendekatan PMR Terhadap Prestasi Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri Kismantoro Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Ponorogo : Universitas Muhamadiyah Ponorogo.

Prayitno, Mohammad Agus. 2009. *Pengaruh Waktu Dan Suasana Kelas Terhadap Prestasi Belajar Kimia Siswa Kelas XI Semester I SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.