

**URGENSI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW  
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
DALAM MATA PELAJARAN PKn DI SATUAN PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Oleh:

**MARYATI**

*Guru Sekolah Menengah Atas Negeri 10 Makassar*

**Abstrak :** Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap orang. Sebab dengan pendidikan maka manusia mampu dibina dan dikembangkan menjadi individu yang utuh, warga masyarakat yang baik dan bermanfaat, individu yang sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang mempunyai kepentingan dan ketergantungan terhadap penciptanya dan terhadap sesama manusia. Pemilihan model pembelajaran yang tepat diyakini dapat membangkitkan kreativitas murid yang pada gilirannya dapat membangkitkan hasil belajar murid. Oleh karena itu kejelian, kecermatan dan ketepatan guru dalam memilih, merencanakan, menggunakan model pembelajaran menjadi sangat penting dalam rangka efektifitas belajar, penyajian dan penyampaian materi pelajaran khususnya mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di SMA. Tulisan berikut mencoba mendeskripsikan pentingnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam membangkitkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Model, Pembelajaran, Kooperatif, Jigsaw, Motivasi*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi setiap orang. Sebab dengan pendidikan maka manusia mampu dibina dan dikembangkan menjadi individu yang utuh, warga masyarakat yang baik dan bermanfaat, individu yang sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang mempunyai kepentingan dan ketergantungan terhadap penciptanya dan terhadap sesama manusia.

Berkat adanya kemajuan di bidang ilmu dan teknologi, maka secara bertahap kendala yang dihadapi dunia pendidikan di tanah air kini secara berangsur terasa mulai berkurang. Hal ini dibuktikan dengan masuknya teknologi pendidikan dalam sistem pendidikan nasional yang memberikan kontribusi yang sangat besar bagi pencapaian tujuan pendidikan nasional. Salah satu kontribusi yang dimaksud

adalah semakin ringannya beban guru dalam melaksanakan tugasnya dalam proses belajar mengajar. Di samping itu bertambah pula wawasan berpikir para staf pengajar dalam menciptakan program pengajaran yang diperlukan anak didik.

Sejalan dengan Era reformasi pada semua sub sektor kehidupan manusia yang berlangsung pada saat sekarang ini, maka masyarakat dituntut agar dapat berperan serta dalam mengaktifkan proses reformasi tersebut. Dalam hal ini, pendidikan merupakan syarat utama yang harus dimiliki dan dikembangkan . oleh karena melalui pendidikan, diharapkan dapat tercipta suatu kondisi mental serta sikap masyarakat untuk dapat menerima dan bertindak secara positif dalam proses perubahan tersebut

Pendidikan merupakan suatu proses mentransformasikan nilai-nilai, moral dan logika berpikir kepada

seseorang atau sekelompok orang. tersebut dapat berlangsung secara bersama – sama (institusi Proses pendidikan) dan dapat pula secara privat dan lingkungan rumah tangga, oleh sebab itu kegiatan pendidikan pada dasarnya harus didukung oleh factor-faktor yang saling terintegratif , seperti factor keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah, bahkan kebijaksanaan pemerintah harus mencerminkan dukungan sepenuhnya terhadap proses pendidikan (Slameto, 2004:47).

Esensi proses penyelenggaraan pendidikan adalah melahirkan manusia – manusia cerdas yang mampu mereformasi diri dan bangsa kearah yang lebih baik, sehingga harapan – harapan dan ide yang tergambar dalam cita – cita bangsa dan negara, sebagaimana termaktub dalam konstitusi dapat diwujudkan, yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa dan mencapai kemakmuran dan kesejahteraan” (Pembukaan UUD 1945).

Guna merealisasikan cita-cita bangsa yang mulia tersebut pemerintah memberlakukan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa :

“Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa” (Kunandar, 2003:7).

Maksud baik pemerintah itu tentu saja membutuhkan dukungan semua pihak, khususnya guru yang diharapkan mampu membangkitkan kreativitas dan hasil belajar murid. Dalam proses pembelajaran tindakan guru itu diberikan

melalui penerapan beberapa model pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas murid, tentu saja model pembelajaran yang dimaksudkan adalah model pembelajaran yang berbasis murid.

Pada satuan pendidikan dasar khususnya Sekolah Menengah Atas (SMA) penerapan model pembelajaran yang berusaha melibatkan siswa baik secara intelektual, emosional dan psikis pada kelas tinggi secara bertahap hendaknya sudah mulai diperkenalkan. Sebab pada kelas tersebut kemandirian anak dinilai telah cukup dapat menerima materi dan tugas pelajaran yang menuntut kemandirian (individual).

Salah satu model pembelajaran yang berbasis pada murid adalah pembelajaran kooperatif model Jigsaw yang dapat diterapkan untuk semua mata pelajaran di sekolah. Sudah saatnya guru di SMA sanggup menerapkan model pembelajaran jenis ini, dengan menerapkan model pembelajaran jenis ini materi pelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami, yang sekaligus membangkitkan kreativitas siswa untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat diyakini dapat membangkitkan kreativitas murid yang pada gilirannya dapat membangkitkan hasil belajar murid. Oleh karena itu kejelian, kecermatan dan ketepatan guru dalam memilih, merencanakan, menggunakan model pembelajaran menjadi sangat penting dalam rangka efektifitas belajar, penyajian dan penyampaian materi pelajaran khususnya mata pelajaran PKN di SMA.

Betapa urgennya penerapan model pembelajaran “kooperatif model Jigsaw” mata pelajaran PKN, mengharuskan setiap guru yang mengajarkan mata pelajaran PKN menguasai sekaligus dapat menerapkannya di kelas, hal ini

mendesak dilakukan terutama sekolah yang telah memiliki fasilitas yang memadai. Dengan diterapkannya model pembelajaran jenis ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Pakem).

Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa hingga saat ini masih cukup banyak guru di sekolah dasar yang belum menerapkan model pembelajaran yang berbasis siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw (Artati, 2012).

Atas dasar kenyataan inilah penulis mencoba mendeskripsikan akan pentingnya model pembelajaran berbasis siswa mulai diterapkan guru di lapangan, agar keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat dioptimalkan, khususnya model pembelajaran “*kooperatif model Jigsaw*” untuk diterapkan dalam proses pembelajaran PKn.

#### **PERSOALAN ATAU MASALAH DI LAPANGAN**

Atas dasar pertimbangan dalam latar belakang sebagaimana diuraikan di bagian awal, masalah yang diajukan dalam makalah ini adalah berikut :

1. Apakah penerapan model pembelajaran “*kooperatif model Jigsaw*” dapat membangkitkan kreativitas murid mata pelajaran PKn SMA Negewr V Makassar ?;
2. Apakah penerapan model “*kooperatif model Jigsaw*” dapat membangkitkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn di SMA Negeri X Makassar ?.

## **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DALAM MEMBANGKITKAN KREATIVITAS SISWA SMA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

### **1. Pengertian Kreativitas**

Kreativitas biasa diartikan sebagai daya cipta seseorang yaitu kemampuan untuk mencipta atau membuat sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru itu bisa dalam arti yang sesungguhnya. Dapat pula berarti bahwa apa yang diciptakan itu merupakan gabungan dari hal-hal yang sudah ada, pengalaman dan pengetahuan yang telah diciptakan sebelumnya, baik dari bangku sekolah, keluarga ataupun dipelajari dalam lingkungan masyarakat. Dengan kata lain bahwa sesuatu yang dibuat atau diciptakan tidak perlu seluruhnya produk baru, tetapi bisa saja merupakan bentuk gabungan dari unsur-unsur yang sudah ada. Kemampuan yang seperti inilah yang sebenarnya dimaksud dengan kreativitas. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Hamalik, 2001:179), tentang kreativitas yaitu: “Kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada.”

Apabila seorang murid dapat menyelesaikan soal yang sangat sulit, maka murid ini biasanya tidak diberi julukan murid yang kreatif tetapi biasanya diberi julukan murid yang terlatih atau murid yang berpengetahuan banyak tentang pelajaran. “Pada hakekatnya perkataan kreatif yang dikenakan pada penemuan sesuatu yang baru dan bukan akumulasi dari pengetahuan yang diperoleh dari buku

pelajaran” (Munandar, dalam Syamsu, 1998:14).

Kreativitas diartikan sebagai pola pikir atau ide yang muncul secara spontan dan imaginative, yang mencirikan hasil-hasil artistik, penemuan-penemuan ilmiah dan penciptaan-penciptaan secara mekanik. Kreativitas meliputi hasil sesuatu yang baru baik sama sekali baru bagi dunia ilmiah atau budaya, maupun secara relatif baru bagi individunya sendiri, walaupun mungkin bagi orang lain telah menemukan atau memproduksi sebelumnya. (Muh. Amin, dalam Syamsu, 1998:14).

Pengertian kreativitas di atas, memberi penekanan pada hasil akhir dari kreatif. Tetapi kreativitas harus dilihat bukan hanya sebagai produk belaka, melainkan juga sebagai “Kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan originalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan memperkaya, memperinci) suatu gagasan” (Munandar, S.L.U, dalam Syamsu, 2002:14). Oleh karena itu perlu ditinjau elemen-elemen apa yang terdapat didalam proses kreativitas, karena berpikir umumnya mengarah kepada penyelesaian suatu masalah.

Menyadari atau menemukan adanya masalah merupakan langkah awal dari kreativitas, seseorang yang telah menyadari atau menemukan adanya masalah akan mengintegrasikan pengalaman-pengalamannya sehingga ia dapat melakukan tindakan kreatif, langkah ini biasanya diikuti dengan usaha untuk memperoleh kejelasan dengan cara melaksanakan penilaian terhadap masalah yang dihadapi. Dalam contoh diatas, murid memperoleh keterangan tentang fungsi alat yang rusak itu, apakah fungsi alat itu dapat diganti. Seberapa besar ketelitian yang diperoleh dari

alat tersebut untuk memperoleh hasil yang diharapkan, dapatkah sistem percobaan tersebut diubah sedemikian rupa, sehingga alat yang rusak tidak perlu difungsikan, akan tetapi tujuan percobaan tetap tercapai.

Langkah kedua ini berlangsung apabila individu menganalisa masalah dan mencoba menyusun model untuk penyelesaiannya. Ide-ide dikemukakan, dimanipulasi dan diintegrasikan. Periode ini biasanya memakan waktu dan kadang-kadang mengalami kegagalan, tetapi seringkali di dalam ini muncul tiba-tiba suatu penyelesaian yang tepat dan inilah yang merupakan periode terakhir di dalam proses kreativitas yang lazim disebut periode munculnya inspirasi.

Dengan memperhatikan contoh diatas, maka ternyata ada dua cara berpikir yang terlibat dalam proses kreativitas, yaitu berpikir konvergen dan berpikir divergen. Berpikir konvergen apabila individu diminta untuk memusatkan semua yang telah di ketahui atau pengalaman-pengalamannya guna memperoleh jawaban yang benar atau mendekati kebenaran. Sedangkan berpikir divergen adalah dengan informasi yang diberikan individu dapat membayangkan alternatif-alternatif baru yang mungkin dapat memberikan jawaban atau penyelesaian masalah.

Kedua cara berpikir ini dapat digunakan dalam kreasi ide-ide baru, akan tetapi berpikir divergen merupakan yang paling utama, hal ini sesuai dengan penjelasan Morse dan Wingo, bahwa “setiap jenis operasi intelektual yang dikemukakan oleh Guilford yakni Leognesi, memori, berpikir divergen, berpikir konvergen, serta evaluasi dapat terlibat dalam poses kreativitas, tetapi satu yang

nampak sangat sentral, yakni berpikir divergen” (Munandar, 2002:17).

## 2. Ciri – ciri kreativitas

Untuk membedakan seorang individu dengan individu lainnya dalam hal potensi kreativitas, maka dapat diperhatikan ciri-ciri yang dikemukakan oleh Geoffrey Petty dalam bukunya memaksimalkan potensi kreatif (1997:13) sebagai berikut:

- Inspirasi yaitu membangkitkan gagasan secara spontan
- Klarifikasi yaitu memfokuskan pada hal yang ingin dicapai
- Distilasi yaitu memutuskan gagasan yang harus dikerjakan
- Perspirasi yaitu mendorong gagasan sampai selesai
- Inkubasi yaitu memanfaatkan kekuatan pijaran bawah sadar
- Evaluasi yaitu mempertimbangkan bagaimana membangkitkan kinerja, dan belajar dari pekerjaan itu.

Sedangkan menurut Utami (2002:98) sebagai berikut:

- Rasa ingin tahu yang luas dan mendalam
- Sering mengajukan pertanyaan yang baik
- Memberikan banyak gagasan atau usul terhadap suatu masalah
- Bebas dalam menyatakan pendapat
- Mempunyai rasa keindahan yang dalam
- Menonjol dalam salah satu bidang tertentu
- Mampu melihat suatu masalah dan berbagai sudut pandang
- Mempunyai rasa humor yang luas
- Mempunyai daya imajinasi
- Orisinal dalam ungkapan gagasan dan dalam pemecahan masalah

Begitu pula ciri-ciri *aptitude* dan *non aptitude* dari kreativitas yang

dikemukakan oleh Williams, sebagai berikut:

Ciri-ciri *aptitude* ialah ciri-ciri yang berhubungan dengan kognesi, proses berpikir, sedangkan ciri-ciri *non aptitude* ialah yang lebih berkaitan dengan sikap atau perasaan. Kedua jenis kreativitas ini diperlukan agar perilaku kreatif dapat terwujud. Ciri-ciri *aptitude* antara lain : keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes, keterampilan berpikir original, keterampilan memperinci dan keterampilan menilai. Sedangkan ciri-ciri *non aptitude* adalah rasa ingin tahu, bersifat imaginative, merasa tertantang oleh kemajemukan, bersifat berani mengambil resiko dan bersifat menghargai (Munandar, S.L.U, dalam Syamsu, 2002:19).

## 3. Pembelajaran Kooperatif.

Dalam kamus bahasa Indonesia diartikan kooperatif adalah (1) bersifat kerjasama, (2) bersedia membantu. Kesalingketergantungan positif (Lie Anita, 1999).

Dengan demikian dapatlah dikemukakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran di mana murid belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran.

Abdurrahman dan Bincoro (2000:25) mengemukakan unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah adanya: (1) saling ketergantungan positif, (2) interaksi tatap muka, (3) akuntabilitas individual dan (4) keterampilan untuk menjalin hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

### a. Pentingnya Pembelajaran Kooperatif

Hasil penelitian Johnson & Johnson (1984) menunjukkan bahwa ada berbagai keunggulan pembelajaran kooperatif antara lain sebagai berikut :

- 1) Memudahkan murid melakukan penyesuaian sosial
- 2) Mengembangkan kegembiraan belajar yang sejati
- 3) Memungkinkan para murid saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan.
- 4) Membangkitkan keterampilan metakognitif
- 5) Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois dan egosentris.
- 6) Membangkitkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial
- 7) Membangkitkan rasa saling percaya kepada sesama manusia
- 8) Membangkitkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif
- 9) Membangkitkan keyakinan terhadap ide atau gagasan sendiri
- 10) Membangkitkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik
- 11) Membangkitkan motivasi intrinsik
- 12) Membangkitkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama, dan orientasi tugas.
- 13) Mengembangkan kesadaran bertanggung jawab dan saling menjaga perasaan.
- 14) Membangkitkan kemampuan berfikir divergen atau berfikir kreatif
- 15) Membangkitkan hubungan positif antara murid dengan guru dan personel sekolah.

- 16) Membangkitkan pandangan murid terhadap guru yang bukan hanya pengajar tetapi pendidik.

### b. Tahapan model pembelajaran kooperatif tipe “Jigsaw”

Model pembelajaran “kooperatif” tipe “Jigsaw” mempunyai enam tahapan yaitu : (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi murid (2) menyajikan informasi, (3) mengorganisasikan murid kedalam kelompok-kelompok belajar, (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar, (5) evaluasi, dan (6) memberikan penghargaan (Depdiknas, 2004).

Dari temuan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada pembelajaran mata pelajaran matematika di SD Negeri 41 Matekko Kecamatan Kindang Kabupaten Bulukumba, menunjukkan adanya peningkatan aspek kreativitas siswa yang ditandai dengan :

1. Terdapat 93,75% siswa yang serius memperhatikan pelajaran.
2. Terdapat 80,00% siswa yang kurang aktif dalam memberikan pertanyaan
3. Terdapat 70,00% siswa yang memberikan pendapat untuk pemecahan masalah
4. Terdapat 75,00% siswa yang memberikan tanggapan terhadap jawaban teman.
5. Terdapat 82,50% siswa yang mengerjakan/mendiskusikan tugas secara kelompok
6. Terdapat 80,00% siswa yang toleransi dan mau menerima pendapat siswa lain
7. Terdapat 80,00% siswa yang tidak saling membantu dalam kelompok
8. Terdapat 77,50% siswa yang bertanggung jawab sebagai

anggota kelompok (Artati, 2012:48).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw membangkitkan kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran PKN di kalangan siswa SMA.

### **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMA PADA MATA PELAJARAN PKN**

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar merupakan akhir (*ending*) dari usaha yang telah dilakukan seorang murid setelah yang bersangkutan mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar yang dicapai seorang murid dalam proses pembelajaran berupa perubahan perilaku baik untuk aspek pengetahuan (*cognitive*), aspek keterampilan (*psicomotoric*), dan aspek nilai-sikap (*afective*).

Adabeberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar murid, yaitu:

#### 1. Faktor murid

Kedisiplinan murid di dalam kegiatan proses belajar mengajar bukanlah diperoleh begitu saja tetapi melalui suatu proses yang panjang melalui kegiatan belajar mengajar yang memadai pula.

Selain itu proses belajar bukan suatu hal yang berdiri sendiri tetapi mempunyai hubungan dengan faktor lain. Kesemua faktor tersebut terlebih dahulu kita melihat faktor murid sendiri karena pada faktor ini banyak memberikan informasi kepada murid tentang proses belajar mengajar. (The Liang Gie. 1992:22)

Proses belajar mengajar tidak terlepas dari pengaruh faktor dari diri

sendiri yang pada garis besarnya kedua faktor pada murid yang mempengaruhi proses belajar antara lain.

#### a. Faktor yang berasal dari luar diri murid

Faktor yang berasal dari luar diri murid yang dimaksudkan dalam penulisan ini adalah faktor yang bersumber dari luar diri anak yang turut mempengaruhi pelaksanaan pengajaran PPKn. Hal ini penting karena antara lingkungan pendidikan dengan yang belajar tidak dapat dipisahkan. Tanpa lingkungan pendidikan tidak dapat berlangsung. Sebab lingkungan anak tumbuh dan berkembang setelah mendapat rangsangan atau pengaruh dari lingkungan sekitarnya baik lingkungan geografis, kultural maupun lingkungan sosial.

#### b. Faktor Guru

Guru sebagai salah satu faktor dapat mempengaruhi proses belajar mengajar sehubungan dengan tugasnya sebagai mengajar dan pendidik, maka kepadanya dituntut untuk memiliki Kemampuan dan keterampilan dan sikap yang sesuai dengan kepribadian seseorang yang menjadi panutan di sekolah. Guru sangat penting dan paling banyak memberi pengaruh kepada murid khususnya di dalam proses belajar mengajar di sekolah. (Wibowo, Sudiarjo, 1999:60)

Berhasil tidaknya mencapai tujuan belajar yang baik sebahagian besar ditentukan oleh kemampuan guru mempengaruhi dan memberi motivasi belajar kepada murid tersebut. Keberhasilan pendidikan yang dicapai murid itu menerima pelajaran, tentunya yang dimaksud disini adalah guru itu sendiri.

Dari temuan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam proses pembelajaran mata

pelajaran PKn di SMA, untuk aspek hasil belajar yang dicapai siswa dalam mata pelajaran tersebut cenderung mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya (Artati, 2012: 59).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berhasil meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran PKn, yang ditandai dengan kecenderungan peningkatan hasil belajar yang dicapai baik murid, baik pada siklus pertama maupun kedua.

## PENUTUP

Memperhatikan temuan penelitian sebagaimana dipaparkan pada bagian awal, maka dapat ditarik beberapa butir kesimpulan berikut :

1. Penerapan model pembelajaran “kooperatif tipe Jigsaw” pada mata pelajaran PKN terbukti berhasil membangkitkan kreativitas murid. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor kreativitas murid dari siklus pertama ke siklus kedua.
2. Penerapan model pembelajaran “kooperatif tipe Jigsaw” pada pelajaran PKn ternyata mampu meningkatkan hasil belajar murid. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor hasil belajar dari rata-rata baik pada siklus pertama maupun kedua.

Ada beberapa saran yang bisa direkomendasikan sebagai tindak lanjut temuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model pembelajaran “kooperatif tipe Jigsaw” sudah saat nya diterapkan secara berkala oleh guru kelas dalam proses pembelajaran matematika. Hal ini penting dilakukan agar kreativitas murid dapat dibangkitkan selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Penerapan model pembelajaran “kooperatif tipe Jigsaw” harus tetap

memperhatikan keterlibatan murid secara keseluruhan, baik keterlibatan aspek intelektual, emosional, maupun fisik murid.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1991. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Artati, 2012, *Urgensi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 41 Matekko Kabupaten Bulukumba*, (Laporan Penelitian).
- Boeree George. C. Dr. 2008. *Metode Pembelajaran & Pengajaran*. Jogjakarta: Ar-ruzz Model
- Danim Sudarman. Dr.Prof. 2008. *Model Komunikasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara
- Hamalik oemar, 2002. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara
- Munadi Yudhi, 2008. *Model Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*: Jakarta. Gaung Persada
- Nursisto. 2002. *Peningkatan Prestasi Sekolah Menengah, Cet I*. Jakarta : Insan Cendekia.
- Rahadi Aristo. 2003. *Pemilihan Dan Pengembangan Model Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Sadiman, Arief S. dkk 1986. *Model Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* : Jakarta. Pustekom dan CV. Rajawali
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2003. *Model Pembelajaran*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2003. *Dasar-Dasar Didaktik*

*Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran.* Jakarta : Balai Pustaka.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2003. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta : Balai Pustaka.

*Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Bandung : Citra Umbara.

*Undang-Undang No. 14 Tahun 2003 Tentang Guru dan Dosen.* Bandung : Citra Umbara