

**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN  
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
JIGSAW DAN JIGSAW TERMODIFIKASI DITINJAU DARI  
KREATIVITAS BELAJAR SISWA SMP DI KABUPATEN NGANJUK**

**Imam Asngari  
Budiyono  
Suyono**

Dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri  
Dosen Pascasarjana UNS  
Dosen Pascasarjana UNS  
Email: imam\_asngari@yahoo.co.id

**Abstract:**

*The experimentation of mathematics learning by using Cooperative Learning Model of Modification Jigsaw Type And Jigsaw is viewed from the Learning Creativity of Junior Students in Nganjuk Regency. The objectives of Research are (1) to find out the differences of Mathematics Learning Achievement for students who use cooperative learning model of modification Jigsaw type, Jigsaw Cooperative Learning and Conventional Learning. (2) to find out the differences of Mathematics Learning Achievement for the students have the different Learning Creativity Grade.(3) to find out the differences of Mathematics Learning Achievement for the students on application of cooperative learning model of modification Jigsaw Type, Jigsaw Cooperative Learning and Conventional Learning have a different learning creativity grade.*

*The conclusion of research are that: (1) The students' mathematics learning result that be taught with Modification Jigsaw Cooperative Learning Model is better than that be taught with Jigsaw Learning, the students' mathematics learning result that be taught with modification jigsaw cooperative learning model is better than that be taught with conventional learning and the students' mathematics learning result that be taught with jigsaw cooperative learning model is better than that be taught with conventional learning. (2) The students' learning result who have a high learning creativity as good as with the students have a medium learning creativity, the students' learning result who have a high learning creativity is better than the students have a low learning creativity and the students' learning result who have a medium learning creativity as good as with the students have a low learning creativity. (3a) On every learning model, the students with a high learning creativity, the students' mathematics learning result equal the students who have a medium learning creativity, the students with a high learning creativity, the students' mathematics learning result is better than the students with a low learning creativity and the students with a medium learning creativity, the students' learning result equal the students who have a low learning creativity. (3b) On every creativity grade, mathematics learning result with modification jigsaw cooperative learning model is better than jigsaw learning model, mathematics learning result with jigsaw*

*cooperative learning model is better than conventional learning model and mathematics learning result with modification jigsaw cooperative learning model is better than conventional learning model.*

**Keyword:**

*Modification Jigsaw, Jigsaw, conventional, learning creativity, learning result.*

Salah satu cita-cita nasional yang harus diperjuangkan oleh bangsa Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan nasional. Masa depan bangsa Indonesia selain ditentukan oleh sumber alam juga ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Upaya untuk membentuk manusia yang cerdas, berilmu dan berkualitas serta berkepribadian baik adalah bagian dari misi pendidikan yang menjadi tanggung jawab profesional setiap guru. Dalam penyelenggaraan pendidikan disekolah pemerintah secara bertahap menyempurnakan kurikulum yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu dan teknologi serta sebagai pelayan ilmu. Namun kenyataannya pemahaman konsep-konsep matematika masih rendah dan pelajaran matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh siswa. Problematika hasil belajar matematika juga terjadi di Kabupaten Nganjuk. Berdasarkan hasil data hasil ujian nasional SMP tahun pelajaran 2009/2010 diperoleh data bahwa nilai rata-rata 7.49 dengan nilai tertinggi 10.00 namun nilai terendahnya adalah 1.25, sedangkan daya serap pada materi persamaan garis lurus masih dibawah tingkat nasional. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mata pelajaran matematika siswa-siswi SMP Nganjuk belum merata dan daya serap pada materi persamaan garis lurus masih perlu ditingkatkan.

Perolehan hasil belajar tersebut mungkin dipengaruhi oleh faktor geografis sekolah yang terbagi atas wilayah perdesaan dan perkotaan, sosial ekonomi orang tua. Kualitas guru, kemampuan awal dan kesiapan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar matematika, kreativitas belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar kemungkinan juga dapat mempengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran matematika. Sejauh ini pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan sebagai perangkat fakta-fakta yang harus dihafal. Pengajaran di kelas masih berfokus pada guru sebagai satu-satunya nara sumber pengetahuan, kemudian pembelajaran konvensional (langsung) menjadi pilihan utama dalam strategi pembelajaran. Padahal pembelajaran yang berorientasi pada target penguasaan penghafalan materi terbukti berhasil dalam kompetisi mengingat jangka pendek, tetapi gagal dalam membekali anak untuk memecahkan persoalan dalam jangka panjang. Hal itulah terjadi dikelas-kelas sekolah sekarang ini.

Sehingga dewasa ini perlu ada keberanian untuk kembali pada pemikiran bahwa anak akan belajar lebih baik jika melalui kegiatan mengalami sendiri dalam lingkungan yang alamiah. Belajar akan bermakna jika anak mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya. Peranan guru matematika dalam pembelajaran sebagai sutradara dan aktor, guru berperan sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, penilai hasil pembelajaran peserta didik, pengarah pembelajaran dan pembimbing siswa. Dalam hal ini seorang guru harus kreatif dalam merencanakan pembelajaran agar siswa menjadi aktif dan kreatif yang pada akhirnya adalah siswa faham terhadap materi yang dipelajarinya. Proses pembelajaran akan berhasil dengan baik jika mengikutsertakan siswa untuk

memilih, menyusun dan ikut terjun pada situasi pembelajaran. Dengan melibatkan siswa dalam pembelajaran mereka akan bertanggungjawab untuk melakukan rencana yang telah mereka susun.

Salah satu perubahan paradigma pembelajaran adalah orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*) dan pendekatan yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan. Pembelajaran kooperatif merupakan hal yang sangat penting dalam menunjang interaksi antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru. Kondisi seperti inilah yang sangat diharapkan agar interaksi berjalan dengan baik demi kelancaran pembelajaran. Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini bertujuan: a) Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika bagi siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw termodifikasi, pembelajaran kooperatif jigsaw dan pembelajaran konvensional. b). Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika bagi siswa yang mempunyai tingkat kreativitas belajar yang berbeda. c). Mengetahui perbedaan hasil belajar matematika bagi siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw termodifikasi, pembelajaran kooperatif jigsaw dan pembelajaran konvensional yang mempunyai tingkat kreativitas belajar yang berbeda.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMP kelas VIII di Kabupaten Nganjuk, Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2011/2012. Pelaksanaan penelitian selama enam bulan, yaitu pada bulan Juli sampai Desember 2011. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimental semu. Metode eksperimental semu digunakan karena peneliti tidak mungkin mengontrol semua variabel. Pada rencana penelitian ini, sampel diambil menggunakan teknik *stratified cluster random sampling*. Menurut Budiyo (2003 : 37), pada *stratified cluster random sampling* populasi dibagi menurut strata-strata, kemudian dari strata-strata tersebut ditarik anggota sampel secara random dari sub-populasinya (yaitu strata-strata tadi).

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dengan cara: a). Dokumentasi, peneliti mendapatkan nama-nama responden dan data-data nilai raport siswa kelas VII semester genap se-Kabupaten Nganjuk pelajaran 2010/2011. Pengumpulan data ini dimaksudkan untuk mengetahui keadaan awal tentang hasil belajar matematika dari sampel yang dipilih, sebelum dikenai perlakuan. Data yang diperoleh akan digunakan untuk uji keseimbangan rata-rata. b) Angket, penelitian ini peneliti membuat kisi-kisi angket dan angket digunakan untuk mengetahui kreativitas belajar matematika siswa. Sebelum angket digunakan perlu diuji validitas, konsistensi internal dan Reliabilitas c) Tes, dalam penelitian ini, instrumen tes hasil belajar dibuat untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa materi persamaan garis lurus. Sebelum instrumen tes digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas.

Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu: variabel Bebas dan terikat. Variabel bebasnya adalah model pembelajaran dan kreativitas belajar. Model pembelajaran yang digunakan adalah Jigsaw Termodifikasi ( $a_1$ ), Jigsaw ( $a_2$ ) dan Konvensional ( $a_3$ ). Kreativitas belajar dikategorikan menjadi kategori tinggi ( $b_1$ ), sedang ( $b_2$ ) dan rendah ( $b_3$ ). Aturan pengubahan interval menjadi ordinal sebagai berikut:

### Pengubahan Interval Menjadi Ordinal

Interval	Kreativitas
Skor < $\bar{X} - 0.5s$	Rendah
Skor $- 0.5s \leq$ Skor < $\bar{X} + 0.5$	Sedang
Skor $\geq \bar{X} + 0.5s$	Tinggi

Variabel Terikat. Pada penelitian ini adalah hasil penguasaan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya; Indikator yang digunakan adalah nilai tes hasil belajar matematika siswa pada materi persamaan garis lurus; yang diukur dengan skala skala pengukuran: interval yaitu nilai dan dilambangkan dengan simbol Y.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik dengan uji analisis variansi (anova) dua jalan dengan sel tidak sama. Menurut Budiyo (2009 : 206), pada analisis dua jalan dipersyaratkan dipenuhinya : a) Setiap sampel diambil secara random dari populasi yang seimbang. b) Masing-masing populasi saling independen dan masing-masing data amatan saling independen di dalam kelompoknya. c) Setiap populasi berdistribusi normal. d) Populasi-populasi mempunyai variansi yang sama atau homogen. Oleh karena itu perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Jika hasil analisis menunjukkan  $H_0$ -nya ditolak, maka selanjutnya dilakukan uji komparasi ganda dengan menggunakan metode Scheffe untuk mengetahui perbedaan rerata pada setiap baris, setiap kolom, dan setiap pasangan sel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

#### Uji Hipotesis

Hasil perhitungan uji hipotesis dengan analisis varian dua jalan 3x3 dengan sel tak sama dan taraf signifikansi  $\alpha = 0.05$  disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1**  
**Rangkuman Hasil Analisis Dua Jalan**

Sumber	JK	dk	RK	Fobs	F <sub>tabel</sub>	Keputusan
Model Pembelajaran(A)	6023.0767	2	3011.5384	22.7668	3.00	Ditolak
Tingkat Kreativitas(B)	1525.1147	2	762.5574	5.7648	3.00	Ditolak
Interaksi(AB)	504.0402	4	126.0100	0.9526	2.37	Diterima
Galat	41138.3300	311	132.2776			
Total	49190.5616	319				

Berdasarkan dari hasil perhitungan yang disajikan pada tabel diatas tampak bahwa pada efek utama A (model pembelajaran ) harga statistik uji  $F_a = 22.7668$  dan  $F_{tabel} = 3.00$  sehingga  $F_a \in DK$  dengan demikian  $H_{0A}$  ditolak. Hal ini berartiterdapat perbedaan prestasi belajar pada pembelajaran (Jigsaw

Termodifikasi, Jigsaw dan Konvensional); pada efek B (keaktivitas belajar siswa) harga statistik uji  $F_b = 5.7648$  dan  $F_{tabel} = 3.00$  sehingga  $F_b \in DK$  dengan demikian  $H_{0B}$  ditolak. Hal ini berartiterdapat perbedaan prestasi belajar siswa pada tiap-tiap kategori kreativitas belajar (tinggi, sedang, rendah); pada efek AB (model pembelajaran dan tingkat kreativitas belajar siswa) harga statistik uji  $F_{ab} = 0.9526$  dan  $F_{tabel} = 2.370$  sehingga  $F_{ab} \notin DK$  dengan demikian  $H_{0AB}$  diterima. Hal ini berarti tidak ada interaksi antara pembelajaran (Jigsaw Termodifikasi, Jigsaw dan Konvensional) dengan kategori kreativitas belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika.

**Uji Komperasi Ganda**

Tujuan uji komperasi ganda adalah untuk melakukan pelacakan terhadap perbedaan rerata setiap pasang baris, setiap pasang kolom, dan antar sel. Berdasarkan uji hipotesis  $H_{0A}$  dan  $H_{0B}$  ditolak, maka perlu dilakukan uji komperasi ganda yaitu komperasi rataan antar baris dan komperasi rataan antar kolom. Dibawah ini disajikan rangkuman rataan antar sel dan rataan marginalnya.

**Tabel 2**  
**Rangkuman Rataan Antar Sel dan Rataan Marginal**

Pembelajaran	Kreativitas			Rataan Marginal
	Tinggi	Sedang	Rendah	
Jigsaw Termodif	60.9011	59.7231	Jigsaw Termodif	60.9011
Jigsaw	53.4406	52.2727	Jigsaw	53.4406
Langsung	53.3328	47.1735	Langsung	53.3328
Rataan Marginal	56.1665	52.5398	Rataan Marginal	56.1665

Hasil perhitungan uji komperasi ganda dapat dirangkum pada tabel berikut:  
1) uji Komperasi antar baris;

**Hasil Komperasi Antar Baris**

$H_0$	$F_{obs}$	$2F_{0.05;2,311}$	Keputusan
$\mu_1 = \mu_2$	18.1790	(2).(3.00)=6.00	$H_0$ ditolak
$\mu_1 = \mu_3$	46.6987	(2).(3.00)=6.00	$H_0$ ditolak
$\mu_2 = \mu_3$	6.6358	(2).(3.00)=6.00	$H_0$ ditolak

Melihat hasil komperasi rataan antar baris ketiga-tiganya menolak hipotesis nol. Ini berarti setiap model pembelajaran memberikan efek yang berbeda terhadap hasil belajar matematika. 2) uji Komperasi antar kolom.

**Tabel 3**  
**Hasil Uji Komperasi Antar Kolom**

$H_0$	$F_{obs}$	$2F_{0.05;2,311}$	Keputusan
$\mu_1 = \mu_2$	5.5437	(2).(3.00) = 6.00	$H_0$ diterima
$\mu_1 = \mu_3$	10.7678	(2).(3.00) = 6.00	$H_0$ ditolak
$\mu_2 = \mu_3$	1.3115	(2).(3.00) = 6.00	$H_0$ diterima

Melihat hasil komperasi rata-rata antar kolom dapat di jelaskan bahwa pada komperasi  $\mu_1 = \mu_2$  menerima  $H_0$ . Ini berarti bahwa hasil belajar matematika pada kreativitas belajar tinggi dan kreativitas belajar sedang tidak berbeda; pada komperasi  $\mu_1 = \mu_3$  menolak  $H_0$ . Ini berarti bahwa hasil belajar matematika pada kreativitas belajar tinggi dan kreativitas belajar rendah berbeda; pada komperasi  $\mu_2 = \mu_3$  menerima  $H_0$ . Ini berarti bahwa hasil belajar matematika pada kreativitas belajar sedang dan kreativitas belajar rendah tidak berbeda.

## PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian pada sub bab ini adalah pembahasan hipotesis yang terdapat pada bab 2 (kajian teori) dan hasilnya sebagai berikut:

### Hipotesis pertama

Terdapat perbedaan hasil belajar pada pembelajaran (Jigsaw Termodifikasi, Jigsaw dan Konvensional). Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama untuk efek A (model pembelajaran) diperoleh  $F_a = 22.7668$  dan  $F_{tabel} = 3.00$  sehingga  $F_a \in DK$ . Ini berarti model pembelajaran Jigsaw Termodifikasi, Jigsaw dan Konvensional memberikan hasil belajar yang berbeda. Demikian juga dengan hasil uji komperasi ganda antar baris diperoleh  $F_a$  berturut turut 18.1790, 46.6987 dan 6.6358 yang ketiga-tiganya lebih dari  $F = 6.00$ , ini berarti terdapat perbedaan rerata hasil belajar matematika pada model pembelajaran jigsaw Termodifikasi, Jigsaw dan Konvensional. Jika dilihat dari nilai rata-rata dari masing-masing model pembelajaran yaitu 58.9943, 52.2742 dan 48.2236 maka disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Jigsaw termodifikasi lebih baik daripada model pembelajaran Jigsaw, hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Jigsaw Termodifikasi lebih baik daripada model pembelajaran Konvensional dan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Jigsaw lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.

### Hipotesis kedua

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada tiap-tiap kategori kreativitas belajar (tinggi, sedang, rendah). Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama untuk efek B (kreativitas belajar siswa) diperoleh  $F_b = 5.7648$  dan  $F_{tabel} = 3.00$  sehingga  $F_b \in DK$ . Ini berarti kreativitas belajar siswa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Namun pada uji komperasi ganda didapat  $F_{1-2} = 5.5437$ ,  $F_{1-3} = 10.7678$  dan  $F_{2-3} = 1.3115$  dengan  $DK = \{ F \mid F > 6.00 \}$ . Untuk  $F_{1-2} = 5.5437 \notin DK$  sehingga disimpulkan rerata hasil belajar pada siswa kreativitas belajar tinggi sama dengan rerata kreativitas belajar sedang. Untuk  $F_{1-3} = 10.7678 \in DK$  sehingga disimpulkan rerata hasil belajar siswa pada kreativitas belajar tinggi berbeda dengan rerata kreativitas belajar rendah, karena rerata hasil belajar siswa pada kreativitas belajar tinggi (56.1665) lebih tinggi dibandingkan dengan kreativitas belajar rendah (50.7447), maka diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada kreativitas belajar tinggi lebih baik dibandingkan kreativitas belajar rendah. Untuk  $F_{2-3} = 1.3115 \notin DK$  sehingga disimpulkan rerata hasil belajar siswa pada kreativitas belajar sedang sama dengan rerata hasil belajar kreativitas belajar rendah.

### Hipotesis ketiga

Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama untuk efek AB diperoleh  $F_{ab} = 0.9526$  dan  $F_{tabel} = 2.37$  sehingga  $F_{ab} \notin DK$  keputusan uji  $H_{0AB}$

diterima, artinya tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan tingkat kreativitas belajar siswa terhadap hasil belajar, sehingga perbandingan sel antar kolom dalam satu baris mengikuti perlakuan yang ada pada induknya yaitu efek utama A (model pembelajaran) maupun efek utama B (kreativitas belajar). Kesimpulan yang dapat diambil adalah: 1) pada model pembelajaran kooperatif jigsaw termodifikasi, siswa dengan kreativitas belajar tinggi hasil belajarnya sama dengan siswa kreativitas belajar sedang, siswa dengan kreativitas belajar tinggi hasil belajarnya lebih baik daripada siswa dengan kreativitas belajar rendah, dan siswa dengan kreativitas belajar sedang hasil belajarnya sama dengan siswa kreativitas belajar rendah; 2) pada model pembelajaran kooperatif jigsaw, siswa dengan kreativitas belajar tinggi hasil belajarnya sama dengan siswa kreativitas belajar sedang, siswa dengan kreativitas belajar tinggi hasil belajarnya lebih baik daripada siswa dengan kreativitas belajar rendah, dan siswa dengan kreativitas belajar sedang hasil belajarnya sama dengan siswa kreativitas belajar rendah; 3) pada model pembelajaran konvensional, siswa dengan kreativitas belajar tinggi hasil belajarnya sama dengan siswa kreativitas belajar sedang, siswa dengan kreativitas belajar tinggi hasil belajarnya lebih baik daripada siswa dengan kreativitas belajar rendah, dan siswa dengan kreativitas belajar sedang hasil belajarnya sama dengan siswa kreativitas belajar rendah.

Berdasarkan hasil analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama untuk efek AB diperoleh  $F_{ab} = 0.9526$  dan  $F_{tabel} = 2.37$  sehingga  $F_{ab} \notin DK$  keputusan uji  $H_{0AB}$  diterima, artinya tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dan tingkat kreativitas belajar terhadap hasil belajar siswa, sehingga perbandingan sel antar baris dalam satu kolom mengikuti perlakuan yang ada pada induknya yaitu efek utama A (model pembelajaran) maupun efek utama B (kreativitas belajar). Dengan demikian, hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw termodifikasi lebih baik daripada model pembelajaran jigsaw, hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih baik daripada model pembelajaran konvensional dan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw termodifikasi lebih baik daripada model pembelajaran konvensional; 2) pada siswa dengan kreativitas belajar sedang, hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw termodifikasi lebih baik daripada model pembelajaran jigsaw, hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih baik daripada model pembelajaran konvensional dan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw termodifikasi lebih baik daripada model pembelajaran konvensional; 3) pada siswa dengan kreativitas belajar rendah, hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw termodifikasi lebih baik daripada model pembelajaran jigsaw, hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih baik daripada model pembelajaran konvensional dan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw termodifikasi lebih baik daripada model pembelajaran konvensional.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut; 1) hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan

model pembelajaran kooperatif Jigsaw Termodifikasi lebih baik daripada yang diajar dengan pembelajaran Jigsaw, hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih baik daripada yang diajar dengan pembelajaran konvensional dan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif jigsawtermodifikasi lebih baik daripada yang diajar dengan pembelajaran konvensional; 2) hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas belajar tinggi sama dengan siswa yang mempunyai kreativitas belajar sedang, hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas belajar tinggi lebih baik daripada siswa yang mempunyai kreativitas belajar rendah dan hasil belajar siswa yang mempunyai kreativitas belajar sedang sama dengan siswa yang mempunyai kreativitas belajar rendah; 3) pada masing-masing model pembelajaran, siswa dengan kreativitas belajar tinggi hasil belajarnya sama dengan siswa kreativitas belajar sedang, siswa dengan kreativitas belajar tinggi hasil belajarnya lebih baik daripada siswa dengan kreativitas belajar rendah, dan siswa dengan kreativitas belajar sedang hasil belajarnya sama dengan siswa kreativitas belajar rendah; 4) pada masing-masing tingkat kreativitas belajar, hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw termodifikasi lebih baik dari pada model pembelajaran jigsaw, hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional dan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw termodifikasi lebih baik dari pada model pembelajaran konvensional.

## Saran

Agar hasil belajar matematika pada umumnya dan materi persamaan garis lurus pada khususnya dapat ditingkatkan, maka disarankan; 1) kepada guru; memahami dan mempraktekkan model pembelajaran jigsaw termodifikasi pada proses pembelajaran persamaan garis lurus khususnya yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada penelitian ini; seorang guru harus selalu kreatif dalam pembelajaran untuk menciptakan kreativitas belajar siswa yang tinggi. Terbukti kreativitas belajar tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa; 2) kepada siswa. Saat pembelajaran dengan model pembelajaran jigsaw termodifikasi siswa diharapkan berpartisipasi secara maksimal dan kreatif dalam pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran jigsaw termodifikasi yang disampaikan guru. Terbukti siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model jigsaw termodifikasi dan siswa yang mempunyai kreativitas tinggi dapat meningkatkan hasil belajar siswa; 3) kepada pihak sekolah. Sekolah perlu menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan guru untuk mendukung penerapan model pembelajaran jigsaw termodifikasi yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Lewat Kepala Sekolah, berharap supaya mensosialisasikan model pembelajaran jigsaw termodifikasi ini yang telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa; 4) kepada peneliti/ calon peneliti. Diharapkan dapat mengembangkan hasil penelitian ini dalam lingkup yang lebih luas. Penulis berharap para peneliti/ calon peneliti dapat meneruskan atau mengembangkan penelitian ini untuk variabel-variabel lain yang sejenis atau model-model pembelajaran kooperatif yang lebih inovatif yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

### Daftar Pustaka

- Budiyo. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Budiyo. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Goos, M (2004). "Learning Mathematics in a Classroom Community of Inquiry". *Journale for Research in Mathematics Education*, 35 (4). 258-291. (<http://www.jstor.org/pss/30034810>, diakses 20 Juli 2011)
- Lif Khoiru Ahmadi & Sofan Amri. 2011. *Paikem Gembrot*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Ormrod, J Ellis. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Sri Sumaryati dan Laili Faiza Ulfa (2010), "Peningkatan Prestasi Belajar Mata Kuliah Dasar-Dasar Akuntansi Melalui Penerapan Model Jigsaw". *Paedagogia*, 13 (1). 16 – 26. ([http://perpustakaan.uns.ac.id/jurnal/index.php?act=view&id=1\\_la&aid=143&Paedagogia%20\(Jurnal%20Penelitian%20Pendidikan](http://perpustakaan.uns.ac.id/jurnal/index.php?act=view&id=1_la&aid=143&Paedagogia%20(Jurnal%20Penelitian%20Pendidikan), diakses 12 Juli 2011).
- Trianto.2007a. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Trianto.2007b. *Model–Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.