



**PENGARUH PERSEPSI BELAJAR MATEMATIKA DENGAN
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW
TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN SISWA**
(Studi penelitian pada siswa kelas VIII semester genap MTs Al-Ikhlas Losari
Brebes tahun ajaran 2023/2024 pada Materi Statistika)

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat dalam Rangka Penyelesaian Studi
Strata 1 untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
AMMAR MUDHOFFAR
NPM 1720600007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL
2024**

PERSETUJUAN

Nama : Ammar Mudhoffar
NPM : 1720600007
Program Studi : Pendidikan Matematika
Skripsi dengan judul “Pengaruh Persepsi Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa (Studi Penelitian pada Siswa Kelas VIII Semester Genap MTs Al-Ikhlas Losari Brebes Tahun Ajaran 2023/2024 pada Materi Pokok Statistika)” telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dipertahankan di hadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Pembimbing I



Hj. Isnani, M. Pd., M. Si.
NIDN 0609087201

Tegal,

Pembimbing II



Ahmadi, S. Pd., M. Si.
NIDN 0609018002

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengaruh Persepsi Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa (Studi Penelitian pada Siswa Kelas VIII Semester Genap MTs Al-Ikhlas Losari Brebes Tahun Ajaran 2023/2024 pada Materi Pokok Statistika)” karya,

Nama : Ammar Mudhoffar

NPM : 1720600007

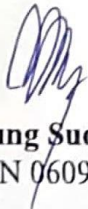
Program Studi : Pendidikan Matematika

telah dipertahankan di hadapan Sidang Dewan Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal, pada :

Hari : Jumat

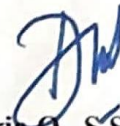
Tanggal : 2 Agustus 2024

Ketua,



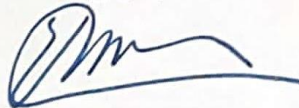
Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd
NIDN 0609088301

Sekretaris,



Dian nataria O., S.Si., M.Pd
NIDN 0631108501

Anggota Penguji,
Penguji I,



Dra. Eleonora Dwi W., M.Pd
NIDN 0021026001

Penguji III/Pembimbing I,



Hj. Isnani, M. Pd., M. Si.
NIDN 0609087201

Penguji II/Pembimbing II,



Ahmadi, S.Pd., M. Si.
NIDN 0609087201

Disahkan,
Dekan,



Dr. Yoga Prihatin, M.Pd
NIDN 0603067403

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengaruh Persepsi Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa (Studi Penelitian pada Siswa Kelas VIII Semester Genap MTs Al-Ikhlas Losari Brebes Tahun Ajaran 2023/2024 pada Materi Pokok Statistika)" ini beserta seluruh isinya merupakan karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai sebagaimana mestinya dalam etika keilmuan yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian saya ini.

Tegal,

Yang membuat pernyataan,



Ammar Mudhoffar

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (Q. S. Al-Insyirah: 5-6)
2. *I love my problems, because I know the one who gave me the problems also loves me.* (Jalaluddin Rumi)
3. Meski kami selalu dikucilkan, kami tak pernah berhenti tuk membuktikan kepada semua orang yang selalu menganggap diri kami salah, kami kan buktikan mereka itu salah (Stand Here Alone).

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Keluarga yang tiada henti mendukung dan mendoakan
2. Semua teman yang sudah menyemangati dan saling memberikan solusi
3. Bapak ibu guru MTs Al-Ikhlas Losari Brebes
4. Semua orang yang selalu bertanya kapan sidang
5. Almamater Universitas Pancasakti Tegal

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga skripsi ini mampu terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi umat manusia.

Berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu tidak lupa, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Taufiqullah, M.Hum selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal.
2. Ibu Dr. Yoga Prihatin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal.
3. Ibu Dian Nataria Oktaviani, S. Si., M. Pd. selaku Kaprodi Pendidikan Matematika Universitas Pancasakti Tegal.
4. Ibu Hj. Isnani, M. Pd. M. Si. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi
5. Ahmadi, S. Pd., M. Si. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi
6. Bapak Wahidin, S. Pd. I, M. Pd. selaku Kepala MTs Al-Ikhlas Losari Brebes yang telah memberikan izin penelitian.
7. Ibu Laeli Apriyani, S. Pd selaku Guru Pembimbing Mata Pelajaran Matematika MTs Al-Ikhlas Losari Brebes yang telah membantu dan membimbing selama penelitian.
8. Bapak dan Ibu Guru serta Staf Tata Usaha MTs Al-Ikhlas Losari Brebes.
9. Seluruh Dosen beserta Staf Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pancasakti Tegal
10. Kedua orang tua yang senantiasa memberi dukungan dan doa.
11. Siswa-siswi MTs Al-Ikhlas Losari Brebes angkatan 2023/2024.
12. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan banyak bantuan dan dukungan selama penyusunan skripsi.

Semoga Allah SWT membalas sekecil apapun segala bantuan, semangat, serta dorongan yang telah diberikan. Menyadari penyusunan skripsi ini tentunya belum sempurna, oleh karena itu diharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi. Harapannya skripsi ini menjadi kebermanfaatan bagi dunia pendidikan khususnya pada pendidikan matematika.

Tegal, 23 Juli 2024

Ammar Mudhoffar

ABSTRAK

Mudhoffar, Ammar. 2024. “Pengaruh Persepsi Belajar Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa (Studi Penelitian pada Siswa Kelas VIII Semester Genap MTs Al-Ikhlas Losari Brebes Tahun Ajaran 2023/2024 pada Materi Pokok Statistika)”. Skripsi. Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Pancasakti Tegal.

Pembimbing I : Hj. Isnani, M. Pd., M. Si.

Pembimbing II : Ahmadi, S. Pd., M. Si.

Kata Kunci : Pengaruh, Model Pembelajaran jigsaw, Persepsi, Kemampuan Pemahaman, MTs Al-Ikhlas Losari Brebes.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Kemampuan Pemahaman dengan Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Jigsaw dapat Mengalami Ketuntasan agar mencapai target hingga 60% dengan minimal nilai siswa 70 pada materi statistika, 2) pengaruh Persepsi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman.

Populasi pada penelitian ini yaitu kelas VIII semester genap tahun ajaran 2023/2024. Sampel diambil menggunakan *purposive sampling*, didapatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen, dan satu kelas sebagai kelas uji coba. Metode pengambilan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu Angket dan tes. Analisis data menggunakan Uji Proporsi dan Uji Regresi Linier sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penelitian yang sudah dilakukan di MTs Al – Ikhlas Losari Kabupaten Brebes pada siswa kelas VIII Semester II menunjukkan bahwa Kemampuan Pemahaman yang diajar dengan model Pembelajaran Jigsaw tidak mengalami ketuntasan, 2) penelitian menunjukkan bahwa menemukan hasil yang tidak di harapkan dimana tidak ada pengaruh Persepsi Belajar matematika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman.

ABSTRACT

Mudhoffar, Ammar. 2024. *“The Influence of Perception of Learning Mathematics Using Jigsaw Learning Model on Students' Comprehension Ability (Research Study on Grade VIII Students of Even Semester MTs Al-Ikhlas Losari Brebes Academic Year 2023/2024 on Statistics Core Material)”*. Thesis. Mathematics Education. Faculty of Teacher Training and Education. Pancasakti University Tegal.

First Advisor : Hj. Isnani, M. Pd., M. Si..

Second Advisor : Ahmadi, S. Pd., M. Si.

Key Word : Influence, Jigsaw Learning Model, Perception, Understanding Ability, MTs Al-Ikhlas Losari Brebes.

This study aims to determine 1) the ability to understand with learning using the Jigsaw learning model can experience completion in order to achieve the target of up to 60% with a minimum student score of 70 on statistics material, 2) the influence of student learning perceptions using the Jigsaw learning model on understanding ability.

The population in this study was class VIII in the even semester of the 2023/2024 academic year. The sample was taken using purposive sampling, one class was obtained as an experimental class, and one class as a trial class. The data collection method used in this study was a questionnaire and test. Data analysis used the Proportion Test and Simple Linear Regression Test.

The results of the study show that: 1) Research that has been conducted at MTs Al-Ikhlas Losari, Brebes Regency on class VIII students in Semester II shows that the Comprehension Ability taught using the Jigsaw Learning model did not experience completion, 2) the study shows that it found unexpected results where there was no influence of Students' Perception of Learning Mathematics Using the Jigsaw Learning Model on Comprehension Ability.

DAFTAR ISI

	Hal
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1. Manfaat Teoritis	7
1.6.2. Manfaat Praktis	7
BAB 2 KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, HIPOTESIS.....	9
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1. Persepsi Belajar Matematika.....	9
2.1.2. Pembelajaran Jigsaw	11
2.1.3. Hakikat Model Pembelajaran Jigsaw	12
2.1.4. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	13
2.1.5. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	14
2.1.6. Kemampuan Pemahaman	15
2.2 Kerangka Berfikir	17
2.3 Hipotesis	18
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Pendekatan, Jenis, dan Desain Penelitian.....	19
3.1.1 Pendekatan Penelitian.....	19

3.1.2	Jenis dan desain penelitian.....	19
3.2	Populasi dan Sampel.....	20
3.2.1	Populasi	20
3.2.2	Sampel	21
3.3	Variabel Penelitian.....	21
3.3.1.	Variable Bebas (<i>Independent Variabel</i>)	21
3.3.2.	Variable Terikat (<i>Dependent Variabel</i>).....	21
3.4	Pengumpulan Data.....	22
3.4.1	Angket	22
3.4.2	Teknik Tes	22
3.4.3	Teknik Dokumentasi	22
3.5	Teknik Analisis Data.....	23
3.5.1	Uji Instrumen Penelitian	23
3.5.3.1	Uji Instrumen Angket (<i>non test</i>).....	23
3.5.3.2	Uji Instrumen Tes.....	25
3.5.2	Uji Prasyarat Hipotesis	29
3.5.2.1	Uji Normalitas	29
3.5.3	Uji Hipotesiss	30
3.5.3.1	Uji Hipotesis Pertama (uji proporsi)	30
3.5.3.2.	Uji Hipotesis Kedua	32
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		34
4.1	Deskripsi Data	34
4.1.1	Kondisi Objek Penelitian.....	34
4.1.2	Deskripsi data Variabel penelitian	35
4.1.3	Analisis Data.....	37
4.2	Pembahasan.....	40
BAB 5 PENUTUP		44
5.1	Simpulan	44
5.2	Saran	44
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN-LAMPIRAN		50

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 3. 1 Desain Penelitian	20
Tabel 3. 2. Populasi Kelas VIII	20
Tabel 3. 3 Kisi – kisi Intrumen Persepsi Belajar Matematika	24
Tabel 3. 4 Alternatif Jawaban untuk variabel angket persepsi belajar matematika	24
Tabel 3. 5 Validitas dan Reliabilitas	25
Tabel 3. 6 Tingkat Kesukaran	28
Tabel 3. 7. Indeks Kesukaran Soal	28
Tabel 3. 8. Daya Beda	29
Tabel 4. 1. Deskripsi Data Angket Persepsi belajar matematika	35
Tabel 4. 2. Distribusi frekuensi Persepsi Belajar matematika	35
Tabel 4. 3. Deskripsi Data Tes Evaluasi Kemampuan Pemahaman siswa	36
Tabel 4. 4. Distribusi Frekuensi Tes Evaluasi Kemampuan Pemahaman siswa	36
Tabel 4. 5. Hasil Uji Normalitas Tes Evaluasi Kemampuan Pemahaman	37
Tabel 4. 6. Tabel Uji Proporsi	38
Tabel 4. 7. Prosentase Ketuntasan	38
Tabel 4. 8. Tabel Uji Regresi Linier	39
Tabel 4. 9. Perhitungan Uji t	40

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Diagram Batang Data Nilai Tes Evaluasi Kemampuan Pemahaman.....	37
Gambar 2. Kegiatan Proses Pembelajaran	94
Gambar 3. Proses Pengerjaan latihan soal di depan Kelas.....	94
Gambar 4. Proses Pengisian Angket	95
Gambar 5. Proses Pengisian Angket	95

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1. Daftar Nama Kelas Siswa Kelas Eksperimen.....	50
Lampiran 2. Daftar Nama Kelas Siswa Kelas Uji Coba	51
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	52
Lampiran 4. Hasil Perhitungan angket Uji Coba.....	62
Lampiran 5. Instrumen Angket Uji Coba dan Eksperimen.....	63
Lampiran 6. Hasil Perhitungan angket Eksperimen	65
Lampiran 7. Hasil Uji Coba tes Evaluasi (Validitas, Reliabilitas, Daya Beda, Tingkat Kesukaran).....	66
Lampiran 8. Perhitungan Uji Validitas Instrumen Tes Uji Coba	68
Lampiran 9. Perhitungan Uji Reliabilitas Instrumen Tes Uji Coba.....	69
Lampiran 10. Perhitungan Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Uji Coba	70
Lampiran 11. Perhitungan Daya Beda Instrumen Tes Uji Coba.....	71
Lampiran 12. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Tes Kemampuan Pemahaman.....	72
Lampiran 13. Kisi- kisi Instrumen Eksperimen Tes Kemampuan Pemahaman	73
Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Tes Kemampuan Pemahaman.....	74
Lampiran 15. Instrumen Eksperimen Tes Kemampuan Pemahaman	76
Lampiran 16. Pembahasan Instrumen Uji Coba Kemampuan Pemahaman	78
Lampiran 17. Nilai PTS, Tes Evaluasi dan Angket Kelas Eksperimen.....	83
Lampiran 18. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	84
Lampiran 19. Perhitungan Uji Normalitas Eksperimen.....	85
Lampiran 20. Perhitungan Uji Hipotesis Pertama	86
Lampiran 21. Perhitungan Uji Hipotesis Kedua.....	87
Lampiran 22. Tabel r Product Moment dari pearson	89
Lampiran 23. Tabel Z standar	90
Lampiran 24. Tabel coefficient Shapiro-wilk	91
Lampiran 25. Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 26. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	93
Lampiran 27. Dokumentasi Pembelajaran di Kelas	94
Lampiran 28. Hasil Scan Similarity	96
Lampiran 29. Berita Acara Bimbingan Skripsi	97
Lampiran 30. Berita Acara Ujian Skripsi.....	98

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan untuk membangun keadaan manusia yang lebih cerdas, tentram, transparan, bersifat demokrasi, dan bisa searah merupakan faktor fundamental untuk mempertinggi tingkat kemakmuran dan kesejahteraan setiap warga Indonesia. Keadaan dalam segala hal pada manusia yang berkualitas agar bisa siap pada perubahan dan era modern di mana merupakan tantangan yang perlu di persiapkan. Dengan demikian, program pendidikan harus terus dievaluasi dan diperbaiki. Tenaga pendidik yang berpengalaman diperlukan untuk proses belajar dilaksanakan dengan metode yang sepadan dan standar karena perubahan sekaligus perkembangan di zaman ini berdampak pada Pembangunan pendidikan. (Undang-Undang RI, 2006) (Budiawan, 2013)

Pembelajaran adalah proses yang membantu manusia belajar, dan dilakukan pada kegiatan mengajar yang akan lebih memungkinkan dan memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi. Media dalam melakukan pembelajaran, bahan ajar, dan lainnya adalah komponen pendukung pembelajaran. Dikutip dari (Tafonao 2018), media pembelajaran merupakan segala hal yang memungkinkan bisa mengarahkan amanat karenanya bisa menimbulkan pemicu perasaan, pola pikir, minat siswa dan untuk belajar sendiri akan merasakan perhatian lebih. (Ahmad & Mustika, 2021). Pembelajaran juga bisa di analogikan dengan bagaimana proses

terjadinya transfer wawasan dan ilmu pengetahuan. Proses yang mengidentifikasi gaya pembelajaran menjadi efektif dan cocok untuk memudahkan bagi guru memberikan pemahaman dan secara sistematis.

Sampai saat ini, matematika masih saja dianggap oleh siswa sebagai Pelajaran yang menyulitkan. Meskipun demikian, manusia membutuhkan peranan matematika Dimana matematika berperan penting bagi kehidupan manusia, karena berperan dalam hampir semua hal, seperti dalam era teknologi dan digital saat ini. *Everybody Counts* (1989) adalah bagian pertama dari laporan National Research Council (NRC) yang menyatakan bahwa bukan lagi hanya dalam hal bahasa, namun matematika adalah kunci dari kesempatan, dan bukan hal yang perlu di pertanyakan lagi bahwa matematika sekarang membantu dalam hal bidang usaha, pertahanan, keuangan, bahkan kesehatan. Hal ini akan membuka banyak pintu karir bagi siswa. (Nelson, Partner & Zazlofsky, 2016)(Riswandha, 2020).

Dari hasil wawancara dan pengamatan pada salah satu guru matematika di MTs Al Ikhlas Losari Kabupaten Brebes yaitu Ibu Muslihah, M.Pd. dikatakan bahwa pembelajaran di MTs Al- Ikhlas Losari Kabupaten Brebes pada rancangan pembelajaran menggunakan *Discovery Learning* namun pada pembelajaran siswa masih merasa bahwa matematika itu sulit. Anggapan bahwa sudut pandang siswa di MTs Al- Ikhlas Kabupaten Brebes masih memandang sulit, sehingga nilai ulangan harian dan tugas yang di berikan kepada siswa masih banyak yang belum tuntas. Pemahaman siswa dalam pembelajaran sangat terpaku pada materi yang diajarkan guru

pengajar saja. Hal itu di dukung berdasarkan hasil observasi yang di lakukan pada saat PLP di mana saat pembelajaran siswa diberikan rumus yang mudah namun masih menganggap bahwa matematika sulit. Karenanya, harus dibangun dan memerlukan perkembangan untuk beberapa pendekatan guru tidak hanya menyampaikan Pelajaran matematika saja pada siswa namun, mengubah cara siswa melihat matematika sebagai sesuatu yang lebih mudah dipelajari dan diakses.

Kemampuan pemahaman siswa pada saat pembelajaran khususnya agar mencapai sasaran dalam menyampaikan pembelajaran matematika, dengan artian bahwa siswa agar bisa memahami Pelajaran dan materi prinsip dari matematika agar dapat melihat seperti apa cara siswa memecahkan persoalan dalam materi yang berkaitan yang mana pada hal ini berhubungan pada matematika. Penjelasan mendukung tentang hal ini di kemukakan juga oleh (Sari 2012:20) bahwa kemampuan dan keahlian dalam memahami matematika adalah dasar dari proses belajar mengajar matematika. Keahlian dan kemampuan memahami ini adalah komponen utama yang mendorong tumbuh perkembangan siswa dalam keterampilan matematika yang lain. Dalam nilai ulangan harian dan hasil tugas siswa masih belum menerima pembelajaran dengan baik karena Tingkat kemampuan pemahaman masih kurang baik. Karenanya hal sangat penting diperhatikan oleh para guru untuk memastikan bahwa siswa memahami pelajaran sebelum memulai pelajaran tersebut karena bab-bab yang ada

dalam pelajaran akan saling terhubung khususnya pada materi matematika. (Hikmah, 2017).

Untuk membuat pembelajaran lebih variatif dan inovatif maka gaya pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw digunakan. Ini akan menumbuhkan secara signifikan pemahaman dan persepsi matematika siswa ketika ada hal baru dalam pembelajaran. Pembelajaran dirasa membosankan dan tidak menarik, apabila persepsi awal siswa sudah memandang sulit matematika hal ini didapat pada nilai yang tetap dan masih dibawah rata-rata serta siswa juga masih menanyakan kesukaran soal. Kegiatan belajar mengajar di MTs Al-Ikhlas Losari Kabupaten Brebes dilakukan secara tatap muka dan sebagian siswa ketika guru melaksanakan proses pembelajaran masih banyak yang kurang paham dan keaktifan siswa relatif rendah. Sehingga pemanfaatan metode jigsaw ini bisa digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pemahaman pada proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw bisa membantu siswa dalam menumbuhkan pemahaman mereka tentang tujuan pembelajaran kooperatif: membentuk siswa menjadi individu yang lebih kuat dan peduli pada sesama. Hal ini karena situasi siswa membutuhkan cara baru untuk berpikir tentang pembelajaran matematika.. meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Mengembangkan kepekaan sosial siswa dan meningkatkan nilai akademik pembelajaran melalui kerja sama kelompok. Berdasarkan latar belakang, diambil judul penelitian “Pengaruh Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Persepsi Belajar Matematika dan Kemampuan Pemahaman siswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Latar belakang di atas sebagai dasar mengidentifikasi masalah, beberapa bisa ditemukan masalah yang teridentifikasi yakni sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan pemahaman siswa pada proses pembelajaran matematika.
2. Tingkat keaktifan siswa relatif rendah
3. Sudah menggunakan gaya pembelajaran dengan model Discovery Learning pada pembelajaran Matematika namun pada pelaksanaannya kurang maksimal.
4. Persepsi siswa terhadap matematika cenderung memandang sulit maka dalam pembelajaran dirasa tidak menarik dan membosankan.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini mempunyai batasan permasalahan yakni sebagai berikut :

1. Instrumen pengumpulan data yang akan digunakan meliputi angket untuk mengukur persepsi awal belajar matematika dengan indikator yang di adaptasi dari widayani (2011) dan tes untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa.
2. Penelitian yang akan dilaksanakan difokuskan Pada pengaruh persepsi belajar matematika menggunakan model pembelajaran Jigsaw yang

ditujukan pada variabel utama, yaitu dan kemampuan pemahaman siswa.

3. Kemampuan pemahaman siswa kelas VIII Semester Genap MTs Al – Ikhlas Losari Kabupaten Brebes diukur menggunakan tes uraian.
4. Model pembelajaran Jigsaw diterapkan terhadap materi Statistika.

1.4 Rumusan Masalah

Bersasarkan konteks yang di sajikan, sehingga terdapan rumusan masalah yakni seperti dibawah ini:

1. Apakah Kemampuan Pemahaman yang diajar Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Mengalami Ketuntasan agar mencapai target hingga 60% dengan minimal nilai siswa 70 pada materi statistika?
2. Bagaimana pengaruh Persepsi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman?

1.5 Tujuan Peneltian

Penelitian ini bukan tanpa alasan tetapi mempunyai tujuan yang akan dicapai, tujuan tersebut yakni sebagai berikut ini:

1. Mendeskripsikan Kemampuan Pemahaman dengan Pembelajaran menggunakan model pembelajaran Jigsaw dapat Mengalami Ketuntasan agar mencapai target hingga 60% dengan minimal nilai siswa 70 pada materi statistika.

2. Mendeskripsikan Pengaruh Persepsi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman.

1.6 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat pada penelitian ini yang bisa diambil adalah sebagai berikut:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini akan bermanfaat untuk melihat Pengaruh Persepsi belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw terhadap kemampuan pemahaman siswa. Selain itu analisis yang di lakukan bisa dijadikan referensi dan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran matematika.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi pendidik

Analisis pada penelitian ini diharapkan bisa dijadikan referensi untuk pendidik dalam melaksanakan pembelajaran dan menjadi satu diantara beberapa alternative yang ada gaya pembelajaran yang bisa dimanfaatkan di sekolah serta memberikan sudut pandang baru bagi pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran yang menumbuhkan kegiatan yang lebih kreatif, dan menjadikan efisien serta menyenangkan bagi pengajar.

2. Untuk Siswa

Bisa meningkatkan Kemampuan Pemahaman dalam Pelajaran matematika.

3. Bagi Peneliti

Hasilnya akan sangat memberikan serta mendapatkan lebih banyak pengetahuan, perspektif, dan refleksi untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi khususnya yang berhubungan pada kemampuan pemahaman demi mencapai hasil tujuan dalam kemajuan pembelajaran khususnya matematika. Mereka juga bisa menerapkan sesuatu yang mungkin sudah di pelajari dikelas yang bermanfaat bagi mereka sebagai pendidik profesional. Dengan demikian kelak sebagai guru dapat mengidentifikasi pembelajaran yang bisa digunakan pada sekolah-sekolah dan kelas yang beragam, sebaiknya dengan menggunakan gaya pembelajaran yang lebih efektif.

4. Bagi Pembaca

Bisa dijadikan sebagai referensi untuk melakukan penelitian lanjutan dan memberikan sudut pandang baru serta gambaran kepada pembaca dalam menentukan penelitian.

BAB 2

KAJIAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR, HIPOTESIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1. Persepsi Belajar Matematika

Salah satu komponen psikologi yang sangat penting bagi manusia adalah persepsi, yang memungkinkan untuk menanggapi lingkungan sekitar dan dari berbagai aspek yang ada di sekitar mereka. Persepsi mencakup makna yang sangat luas, mencakup internal dan eksternal. (Winarso & Widodo, 2017). Menurut Agestina (2011), persepsi mempunyai tiga dimensi, yaitu:

1. Pengetahuan, merupakan segala sesuatu perlu diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran) atau segala sesuatu yang di ketahui tentang pribadi lain.

2. Pengharapan, merupakan kombinasi gagasan tentang bagaimana seharusnya manusia dan apa yang harus dilakukan manusia serta gagasan tentang bagaimana seharusnya manusia menjadi dan bertindak.

3. Evaluasi, merupakan kesimpulan individu terhadap seseorang berdasarkan bagaimana orang tersebut memenuhi ekspektasi individu terhadap orang tersebut (sesuai dengan pengetahuan individu terhadap orang tersebut)

Persepsi dapat menjadi komponen keberhasilan dalam pembelajaran matematika, seperti yang diuraikan di atas. Sebaliknya, kurangnya kesadaran siswa dapat mengakibatkan hasil belajar yang buruk. Jika siswa percaya bahwa matematika adalah pelajaran yang relatif sulit dan memiliki

pandangan dan pengalaman buruk tentang pelajaran tersebut, hal itu dapat berdampak negatif terhadap keinginan mereka untuk belajar matematika dan kemampuan mereka untuk masuk ke sekolah. Oleh karena itu, persepsi sangat penting untuk menentukan sudut pandang siswa, yang membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan kemampuan pemahaman mereka tentang matematika.

Belajar umumnya bisa digambarkan untuk sebuah proses mengubah perilaku yang terjadi akibat dari interaksi dengan seseorang di sekitar lingkungan untuk mencukupi keperluan hidup. Maka dari itu unsur yang paling mendasar pada setiap jenjang Pendidikan adalah kegiatan berproses dalam belajar. Siswa diberi pengetahuan dan wawasan agar mendapatkan suatu hal baru yang akan di proses dan di pahami agar mendapatkan masukan yang membuat bertambahnya pengalaman. Dalam keseluruhan proses pendidikan, yang paling penting dan paling pokok dalam proses adalah kegiatan pendidikan.

Beberapa ahli pada dasarnya menyatakan pendapat tentang pengertian belajar baik secara umum atau secara khusus, berikut beberapa pendapat para ahli:

1. Hilhard Bower dalam buku *Theories of Learning*

Belajar berkaitan pada merubah perilaku seseorang kepada sebuah hal atau beberapa keadaan khusus yang dihasilkan dari pengalaman yang terulang dari beberapa situasi tersebut; perubahan sulit untuk di jelaskan atau

didasarkan pada kecendrungan reaksi bawaan dari seseorang kematangan. (Soedirman & 2020, n.d.-a).

2. Winkel

Belajar merupakan aktivitas psikis atau mental yang terjadi saat berhubungan dengan lingkungan sekitar. Kemampuan pemahaman, pengetahuan dan prinsip ini merupakan hasil perubahan yang sebanding stabil dan konsisten permanen. (Soedirman & 2020, n.d.-a).

3. Gagne

Serangkaian proses yang meliputi kehidupan yang terdapat pada setiap diri seseorang dan berasal dari transformasi peristiwa eksternal atau lingkungan atau kondisi orang tersebut.

4. Drs. Slameto

Belajar merupakan upaya seseorang mengubah perilakunya secara totalitas berdasarkan apa yang dialami pribadi diri sendiri dan berinteraksi dengan keadaan lingkungan di sekelilingnya. (Soedirman & 2020, n.d.-b).

Didasarkan pada sekelumit uraian ahli di atas, kita dapat sampai pada kesimpulan yakni belajar pada dasarnya adalah proses memperbaiki kepribadian seseorang. memperoleh pengalaman, nilai-nilai pemahaman, kebiasaan, dan keterampilan berpikir, serta keahlian lainnya merupakan apa yang ada dalam peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku.

2.1.2. Pembelajaran Jigsaw

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang membagi siswa kedalam kelompok awal lalu secara sistematis

memecah kedalam kelompok ahli yang berisikan anggota kelompok lain dalam satu bagian materi khusus yang kemudian di kembalikan pada kelompok awal.

2.1.3. Hakikat Model Pembelajaran Jigsaw

Pembelajaran berkolaborasi dengan jigsaw ialah model pembelajaran yang menggunakan tim yang terdiri dari beberapa orang dari empat, enam, atau bahkan delapan individu dengan latar belakang yang berbeda. Selain itu, Kelompok-kelompok diuji menggunakan sistem penilaian tersebut. Jika kelompok-kelompok tersebut mencapai hasil yang diharapkan, mereka akan diberi penghargaan (Syarifuddin, 2011).

Dalam gaya pembelajaran kooperatif jigsaw model pembelajaran jigsaw berkolaborasi, orang bekerja sama dan bertanggung jawab satu sama lain selama proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa poin penting yang menggambarkan hakikat model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw:

1. Kolaborasi dan Interdependensi: Di model jigsaw, Untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama, siswa bekerja sama dalam kelompok kecil.
2. Pemecahan Masalah Bersama: Model jigsaw mendorong siswa menuntut agar saling bekerja sama dan mengajarkan satu sama lain.
3. Peningkatan Keterampilan Sosial: Dalam model jigsaw, siswa belajar untuk mendengarkan dan menghormati pendapat anggota kelompok lainnya.

4. Pemberdayaan siswa: Model jigsaw pemberian peluang bagi setiap siswa agar berpartisipasi giat dalam proses pembelajaran.

5. Pembelajaran Aktif dan Memiliki Makna: Dalam model jigsaw, siswa secara aktif terlibat dalam pencarian informasi dan pemahaman.

Hakikat dari gaya pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ialah menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif, di mana siswa bekerja sama, saling membantu, dan saling melengkapi untuk menggapai suatu hal tertentu dalam pembelajaran bersama-sama.

2.1.4. Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Pembelajaran kooperatif berbeda dari pendekatan pembelajaran lainnya karena akan lebih ditekankan kepada pembelajaran berkelompok dan mencapai tujuan selain kemampuan akademik untuk memahami materi. Jadi untuk beberapa ciri-ciri pembelajaran berkolaborasi dibawah ini:

1. Pembelajaran dengan pembentukan tim

Pembelajaran kooperatif berarti bekerja sama untuk mencapai tujuan.

2. Mengacu pada manajemen kooperatif

Seperti halnya pada manajemen biasanya memiliki empat fungsi utama: perencanaan, organisasi, pelaksanaan, dan kontrol.

3. Kemampuan agar bekerja sama

Karena keberhasilan kelompok menentukan keberhasilan pembelajaran kooperatif, prinsip kerja sama harus ditentukan saat pembelajaran dan saat proses model kooperatif.

4. Kemampuan untuk bekerja sama

Selanjutnya, keinginan untuk berkolaborasi ditingkatkan melalui kegiatan dan aktivitas yang menggambarkan keterampilan bekerja sama. (Hasanah et al., 2021).

Dari uraian diatas Model pembelajaran kolaboratif menekankan pada kolaborasi, tanggung jawab bersama, tugas bersama, berbagi informasi, dan evaluasi. Model ini menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, partisipatif, dan memberdayakan siswa. Karenanya untuk gaya pembelajaran kooperatif bisa ditingkatkan keterlibatan, dan keterampilan sosial siswa serta pada pemahaman siswa. Hal ini sangat sesuai dengan kondisi sekolah MTs Al-Ikhlas Losari Kabupaten Brebes yang mana siswa harus untuk memiliki jiwa yang bertanggung jawab dan keikutsertaan pada pembelajaran sangat kecil.

2.1.5. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw

Satu dari beberapa metode pembelajaran berkolaborasi yang fleksibel adalah pembelajaran kooperatif Jigsaw. Siswa akan berkelompok dibagi sesuai dengan atribut heterogen selama pembelajaran Jigsaw. Untuk memungkinkan siswa berinteraksi dan saling membantu, semua siswa diuntut untuk mempunyai rasa bertanggungjawab untuk mempelajari mata pelajaran yang diberikan dan memberikan instruksi kepada anggota-anggota yang ada pada kelompok di timnya. Hal ini sejalan oleh hasil dari penelitian Novi (2008), yang menemukan bahwa pembelajaran berkolaborasi dengan tipe jigsaw bisa menumbuhkan jiwa yang memiliki

rasa bertanggungjawab terhadap apa yang mereka pelajari, serta menumbuhkan kepercayaan pada kerja sama mereka untuk mempelajari materi. Banyak penelitian tentang pembelajaran kooperatif Jigsaw. Salah satu hasilnya adalah bahwa kemampuan akademik bisa ditingkatkan melalui pembelajaran berkolaborasi tipe jigsaw. (Carol, 1989).

Pembelajaran berkolaborasi tipe Jigsaw cocok untuk materi yang lebih banyak teori daripada rumus atau persamaan. Materi seperti itu bisa dibaca siswa sendiri sehingga memudahkan saat pelajaran dilaksanakan, begitu juga sebelum Pelajaran dilaksanakan, diharapkan mereka sebagai siswa sudah memiliki pengetahuan dasar untuk menunjang kelancaran dalam kegiatan belajar mengajar. Ini sesuai dengan prinsip pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, dimana berfokus pada implementasi dan pada pengalaman yang dialami siswa. (Hertiavi et al., 2010).

Dari sekelumit uraian di atas yang sudah disampaikan, beberapa kesimpulan dapat kita ambil untuk siswa: gaya pembelajaran berkolaborasi jigsaw cenderung menunjang keterampilan sosial siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang materi, dan menciptakan lingkungan belajar yang mengikutsertakan dan mendukung.

2.1.6. Kemampuan Pemahaman

Kemampuan siswa untuk memahami konsep disebut kemampuan pemahaman. Apabila siswa dapat memahami konsep dengan baik, mereka dapat mencapai tujuan pembelajarannya. Menurut Duffin dan Simpson (2000), diharapkan siswa dapat mengupas kembali materi yang telah mereka

pelajari, memahami dan menjelaskan hubungan antar konsep dalam menyelesaikan masalah, menggunakan konsep dalam berbagai situasi, dan mengembangkan suatu konsep. (Dwi Putra et al., 2018) Dari pendapat ini kualitas belajar siswa dalam mencapai tujuan belajar dengan baik di dasari oleh pemahaman siswa dalam menerima dan mencerna pelajaran yang guru berikan, oleh karena itu pentingnya menitik beratkan pada kemampuan pemahaman pada pembelajaran sangat krusial agar hal tersebut bisa menjadi pendukung kegiatan pembelajaran di materi berikutnya.

Karena siswa tidak dapat menggunakan konsep, proses, atau prosedur tanpa memahami pelajaran matematika, maka guru harus memberikan pemahaman kepada setiap siswanya. Jika siswa melihat hubungan antara informasi yang mereka terima dan jaringan representasinya selama proses pembelajaran mereka, mereka akan dapat memahami dan memahami matematika. Siswa dianggap mengetahui dan faham apabila mereka bisa menciptakan arti dari apa yang disampaikan di pembelajaran, baik secara lisan, tulisan, maupun secara deskriptif yang intruksinya disampaikan melalui, buku, atau bahkan virtual. (Wulandari et al., n.d.).

Dari uraian beberapa pendapat diatas dikarenakan sifat abstrak matematika, banyak orang percaya bahwa sulit adalah kalimat pertama yang mungkin kebanyakan orang pikirkan. Dengan demikian, diharapkan bahwa meningkatkan kemampuan pemahaman siswa akan membantu mereka belajar materi berikutnya dengan lebih mudah.

2.2 Kerangka Berfikir

Berdasarkan teori yang disebutkan di atas, kerangka berpikir yang dapat digunakan untuk menemukan jawaban sementara dapat dibuat. Inovasi dalam pembelajaran adalah salah satu cara untuk mengatasi masalah ini. Siswa memiliki persepsi yang berbeda-beda satu dengan yang lainnya, Persepsi siswa tentang metode mengajar dalam pembelajaran matematika memungkinkan meningkatkan Kemampuan Pemahaman siswa. Siswa yang memiliki persepsi positif akan cenderung memperhatikan penjelasan guru dan ikut serta aktif dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran, sedangkan bagi siswa yang memiliki persepsi kurang positif tentang metode mengajar guru, maka siswa akan sulit untuk menyerap materi yang diajarkan sehingga kemampuan pemahaman yang diperoleh tidak optimal.

Setelah model pembelajaran dilakukan, selanjutnya untuk melihat Persepsi belajar matematika menggunakan model pembelajaran jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman siswa, peneliti menggunakan instrument tes. Kemudian hasil tes siswa dianalisis untuk selanjutnya ditarik kesimpulan.

Penelitian sebelumnya

1. Menurut penelitian Darmawan Harefa dkk. (2021), yang dilakukan di SMP N 2 Amandrayana, Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw mengakibatkan siswa agar memahami sesuatu hal mereka pelajari. Ini karena siswa diharuskan lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih faham dengan materi yang telah di pelajari serta lebih memahami masalah belajar. Selain itu, pembelajaran kelompok membuat siswa lebih bertanggung jawab ketika

beberapa soal dikerjakan dengan sistem pembagian pengerjaan dalam kelompoknya. Maka dari itu, ketika setiap siswa sudah menyadari tanggung jawab tersebut siswa akan berusaha untuk lebih memahami materi maupun mengerjakan soal yang diberikan guru.

2. Hasil penelitian Dinar Kasih Riani(2010) yang dilaksanakan bertempat pada SMK Negeri 1 Salatiga bisa ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan persepsi siswa mengenai proses pembelajaran matematika. Dimana sudut pandang siswa mengenai matematika lebih cenderung tidak memandang sulit dalam pembelajaran. Sehingga apersepsi yang sudah direncanakan berjalan dengan semestinya.

2.3 Hipotesis

Berdasarkan yang sudah dikemukakan diatas sesuai rumusan masalah, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Kemampuan Pemahaman yang diajar Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw Mengalami Ketuntasan dengan mencapai target hingga 60% dengan minimal nilai siswa 70 pada materi statistika.
2. Terdapat pengaruh Persepsi Belajar matematika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Pendekatan, Jenis, dan Desain Penelitian

3.1.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif, yang berarti data yang digunakan adalah angka. Ini dimulai dengan pengumpulan dan interpretasi data, yang memungkinkan penggunaan metode analisis statistik. (Arikunto, 2019).

Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan menekankan analisis data numerik dan menggunakan teknik statistika. Pada dasarnya, metode penelitian ini dilakukan dengan menguji hipotesis.

3.1.2 Jenis dan desain penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuasi (semu), yang menggunakan satu kelas. Oleh karena itu, subjek tidak dapat dipilih secara random untuk dimasukkan ke dalam kelompok perlakuan atau kontrol.

Dalam materi Statistika kelas VIII semester genap MTs Al-Ikhlas Losari Kabupaten Brebes tahun pelajaran 2023/2024, model pembelajaran kooperatif Jigsaw digunakan dalam kelas eksperimen.

Penelitian ini menggunakan desain *One-group ; posttest Design*. Desain ini menggabungkan penelitian Evaluasi dengan melakukan tes pada satu kelompok sebelum dan setelah perlakuan. posttest diberikan setelah penelitian selesai.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelas	Angket	Perlakuan	Evaluasi
Eksperimen	O_1	X_1	O_2

Keterangan:

X_1 : Perlakuan yang diberikan kepada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw

O_1 : Pemberian angket pada kelas eksperimen.

O_2 : Tes pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi adalah area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sebelum mengambil kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini merupakan siswa kelas VIII MTs Al – Ikhlas Losari semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

Tabel 3. 2. Populasi Kelas VIII

No	Kelas	Jumlah
1	VIII A	30
2	VIII B	32
3	VIII C	32
4	VIII D	32
5	VIII E	32
Jumlah populasi		158

3.2.2 Sampel

Anggota dalam jumlah serta sifat-sifat yang dipunyai oleh populasi ialah ilustrasi (Sugiyono, 2019: 127). Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel purposive, yang didasarkan pada penilaian peneliti sendiri. Tujuan dari metode pengambilan sampel ini adalah untuk memastikan bahwa sampel yang dipilih nantinya akan memenuhi kriteria dan memenuhi tujuan penelitian. Sampel yang diambil dalam penelitian ada satu kelompok kelas saja, yaitu kelas eksperimen. Dengan kelas VIII A sebagai kelas eksperimen.

3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor yang bergantung pada faktor-faktor lain, maka dalam penelitian, variabel terbagi menjadi dua kategori: variabel bebas dan variabel terikat. (Purwanto, 2011 : 21).

3.3.1. Variable Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas merupakan suatu variabel yang mempengaruhi perubahan dan menciptakan variabel dependent(terikat). Persepsi Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw adalah variabel bebas dalam penelitian ini.

3.3.2. Variable Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh variabel. kemampuan pemahaman mereka adalah variabel terikat dalam penelitian ini.

3.4 Pengumpulan Data

Angket, tes, dan dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini.

3.4.1 Angket

Sugiyono (2019: 19) menyatakan bahwa angket adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Penelitian ini menggunakan angket untuk mengukur persepsi belajar matematika siswa. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa melihat pembelajaran matematika mereka.

3.4.2 Teknik Tes

Menurut Uno (2015: 11), test adalah kumpulan rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan tujuan untuk menghasilkan tanggapan yang kemudian digunakan untuk menentukan skor angka. Dalam penelitian ini terdapat tes yaitu tes evaluasi untuk mengukur kemampuan Pemahaman siswa dengan materi yang sudah ditentukan. Menyusun tes kemampuan Pemahaman siswa.

3.4.3 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebuah metode yang dipakai untuk mendapatkan informasi dan data yang dikumpulkan dalam bentuk buku, arsip, dokumen, angka, dan foto dalam bentuk laporan dan penjelasan dapat digunakan untuk mendukung penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi, angket Persepsi belajar matematika, dan nilai tes evaluasi.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan aktivitas analisis data-data numerik seperti informasi hasil survey responden, serta lain sebagainya. Teknik analisis data merujuk pada proses menganalisis data untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pola, tren, dan hubungan di dalamnya. Ini melibatkan penggunaan berbagai metode dan alat statistik untuk menggali wawasan yang berharga dari kumpulan data. Mengadaptasi dan analisis data adalah proses mengubah data tidak relevan menjadi data yang bermakna dan menghasilkan kesimpulan yang relevan dengan tujuan dan masalah penelitian. (Suradika, 2020).

3.5.1 Uji Instrumen Penelitian

3.5.3.1 Uji Instrumen Angket (*non test*)

Sebelum melakukan penelitian instrument angket sebagai data pendukung akan diuji coba pada kelas VIII B validitas dan realibilitasnya, untuk mengukur persepsi belajar matematika di perlukan intrumen angket yang sesuai dengan indikator persepsi belajar.

Uji validitas persepsi belajar menggunakan validitas isi serta menganalisis hubungan antara indikator persepsi yang dilakukan oleh pakar ahli dalam aspek penilaian dan rubrik pernyataan.

Tabel 3. 3 Kisi – kisi Instrumen Persepsi Belajar Matematika

Indikator	Butir		Jumlah
	Positif	Negatif	
Pengertian, ciri-ciri dan karakteristik matematika	1,2,5	3,4	5
Motif, perhatian, minat dan sikap siswa terhadap mata Pelajaran matematika	6,7,10	8,9	5
Manfaat, harapan dan kegunaan matematika	11,12,15	13,14	5
Jumlah			15

Instrumen penelitian yang akan digunakan adalah lembar angket, yang berisi sejumlah pernyataan tertulis yang akan digunakan untuk memperoleh informasi dari responden mengenai persepsi siswa setelah menggunakan model pembelajaran jigsaw. Angket dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk skala likert dengan empat alternatif jawaban, sehingga responden tinggal memberi tanda silang (x) pada jawaban yang tersedia. Jenis pernyataan ada dua macam, yaitu pernyataan positif dengan skor 4, 3, 2, 1 dan pernyataan negatif dengan skor 1, 2, 3, 4.

Tabel 3. 4 Alternatif Jawaban untuk variabel angket persepsi belajar matematika

Alternatif Jawaban	Skor Item Pernyataan	
	positif	negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Berdasarkan teori yang telah disajikan di bab II, maka dapat dikemukakan indikator-indikator dari variabel penelitian yaitu Menurut Suratmi dan Agustina Sri Purnami, 2017 mengukur persepsi belajar matematika dengan indikator, antara lain:

1. Pengertian, ciri-ciri dan karakteristik matematika
2. Motif, perhatian, minat dan sikap siswa terhadap mata pelajaran matematika.
3. Manfaat, harapan dan kegunaan matematika.

Tabel 3. 5 Validitas dan Reliabilitas

Butir Soal	Keterangan		Terpakai
	Valid	Tidak Valid	
15	15	0	15
15	Reliabel		15

Pada 15 butir Pernyataan yang diuji cobakan diakhir pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran jigsaw terdapat 15 pernyataan yang valid yaitu nomor 1 sampai 15. Sedangkan butir pernyataan yang tidak valid tidak ada, untuk butir pernyataan yang terpakai semua untuk 15 butir soal pernyataan. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3.5.3.2 Uji Instrumen Tes

Intrument tes diujikan di kelas VIII untuk Posttest terlebih dahulu, agar mengetahui intrumen yang berkualitas untuk menguji Kemampuan pemahaman siswa, terdapat 10 soal yang akan diuji validitas, reliabilitas, Tingkat kesukaran dan daya pembeda.

1. Validitas

rumus validitas produk moment dari pearsons yang digunakan yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum x_i y_i) - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n(\sum x_i^2) - (\sum x_i)^2)(n(\sum y_i^2) - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi antara variabel X dan Y

N : jumlah responden

$\sum x_i y_i$: jumlah hasil kali nilai skor x_i dan nilai nilai skor y_i

$\sum x_i^2$: jumlah skor butir soal

$\sum y_i^2$: jumlah skor total soal

$\sum x_i^2$: jumlah skor kuadrat butir soal

$\sum y_i^2$: jumlah skor total kuadrat butir soal

Pada taraf signifikansi α , jika $r_{xy} > r$ tabel maka butir soal tes valid dan jika $r_{xy} \leq r$ tabel maka butir soal test tidak valid. Soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian.

Pada 10 butir soal Tes Evaluasi yang diuji cobakan dengan taraf signifikansi 5% terdapat 7 soal yang valid yaitu nomor 1,2,3,4, 5, 6 dan 9. Sedangkan butir soal yang tidak valid yaitu nomor 7, 8 dan 10, untuk soal yang terpakai hanya 5 soal yaitu soal nomor 1,2,3,4, dan 5. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

2. Reliabilitas

Pada pengukuran instrumen tes selain menggunakan validitas tes juga harus reliabel. Digunakan rumus Alpha untuk mengukur tes reliabilitas berupa soal uraian, berikut rumusnya:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : Reliabilitas soal
 k : Banyaknya butir soal
 $\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir
 σ_t^2 : Varians total

Kriteria koefisien korelasi reliabilitas tes:

$0,80 < r_{11} < 1,00$: Sangat Tinggi

$0,60 < r_{11} < 0,80$: Tinggi

$0,40 < r_{11} < 0,60$: Sedang

$0,20 < r_{11} < 0,40$: Rendah

$0,00 < r_{11} < 0,20$: Sangat Rendah

Jadi untuk kriteria pada instrument tes ini yang dipakai jika realibilitasnya terdapat pada kategori sedang dan tinggi.

Dari hasil perhitungan reliabilitas, kemudian hasil tersebut dibandingkan dengan nilai r_{tabel} , apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dinyatakan reliabel. Berdasarkan hasil perhitungan menunjukkan nilai untuk Tes Evaluasi $r_{11} = 1.017152488$ dan nilai $r_{tabel} = 0,349$ karena pada uji mendapatkan hasil $r_{11} > r_{tabel}$, maka butir soal Tes Evaluasi dikatakan reliabel. Perhitungan selengkapnya bisa dilihat pada lampiran.;

3. Tingkat kesukaran

Untuk menganalisis taraf kesukaran soal uraian maka digunakan rumus :

$$TK = \left(\frac{S_A + S_B}{n maks} \right)$$

Keterangan :

TK : Nilai Indeks Kesukaran

S_A : Jumlah nilai pada kelompok atas

S_B : Jumlah nilai pada kelompok bawah

n : Jumlah siswa pada kelompok atas dan bawah

$maks$: Nilai maksimum pada setiap butir soal

Tabel indeks kesukaran soal menurut Sudijono (2009) menyajikan

klasifikasi indeks kesukaran berdasarkan rentang nilai yang telah ditetapkan.

Indeks kesukaran (p) merupakan proporsi peserta yang menjawab benar suatu butir soal.

Karena soal tersebut lolos uji reliabilitas, selanjutnya dicari tingkat kesukaranannya.

Tabel 3. 6 Tingkat Kesukaran

No	1	2	3	4	5
Nilai	0,631	0,656	0,622	0,566	0,497
Tingkat Kesukaran	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang

Kriteria soal yang di ambil pada pengujian ini yaitu sedang.

Tabel 3. 7. Indeks Kesukaran Soal

Besarnya indeks kesukaran soal	Kriteria
< 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
> 0,70	Mudah

4. Daya pembeda

Perhitungan daya pembeda menurut Jihad & Haris (2012) tes uraian menggunakan rumus:

$$DP = \frac{S_A + S_B}{\frac{1}{2} n maks}$$

Dimana,

DP : Nilai Daya Pembeda

S_A : Jumlah nilai pada kelompok atas

S_B : Jumlah nilai pada kelompok bawah

n : Jumlah siswa kelompok atas dan bawah

$maks$: nilai maksimum pada setiap butir soal

Karena soal tersebut lolos uji reliabilitas, selanjutnya setiap nomor soal

diuji daya beda.

Tabel 3. 8. Daya Beda

No.	1	2	3	4	5
	0,430	0,540	0,270	0,460	0,200
Daya Beda	baik	baik	cukup	baik	cukup

Dari hasil perhitungan 10 soal yang sudah di uji reliabilitas dan uji validitas di ambil 5 soal dengan kriteria baik dan cukup.

3.5.2 Uji Prasyarat Hipotesis

3.5.2.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data penelitian yang dikumpulkan memiliki distribusi normal. Data yang digunakan dalam uji normalitas sebelum penelitian adalah data nilai UAS semester ganjil. Untuk uji normalitas dapat menggunakan Uji Shapiro-Wilk. Nilai *expected value* normal standar dan nilai rata-rata dari sampel digunakan untuk menghasilkan statistik uji. (Shapiro & Wilk, 1965). Misalkan $x_1x_2x_3\cdots x_n$ merupakan statistik terurut dari suatu pengamatan. Uji Shapiro-Wilk lebih akurat jika digunakan untuk sampel kecil (Dwijuna Ahadi et al., 2023). Rumus untuk menghitung statistik uji Shapiro-Wilk adalah sebagai berikut:

$$W = \frac{(\sum_{i=1}^n a_i x_{(i)})^2}{\sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2}$$

Dimana :

n : adalah jumlah observasi dalam sampel.

$x_{(i)}$: urutan data yang diurutkan dari terkecil hingga terbesar.

\bar{x} : rata-rata sampel.

a_i : koefisien yang tergantung pada urutan observasi.

Untuk n yang kecil, koefisien a_i dapat ditemukan dalam tabel statistik,

sedangkan untuk n yang besar, rumus untuk menghitung a_i adalah sebagai

berikut:

$$a_i = \frac{m_i}{\sqrt{\sum_{i=1}^n m_i^2}}$$

Dimana m_i adalah nilai dari polinomial untuk sampel berukuran n , yang dapat dihitung menggunakan rumus yang kompleks tergantung pada n . Selanjutnya W dibandingkan dengan daerah kritis untuk dilakukan pengambilan keputusan. H_0 jika nilai $W <$ nilai kritis atau $p - value < \alpha$.

Hasil yang di peroleh dari perhitungan uji normalitas adalah Tes Evaluasi $W_{hitung} = 0,974$ dengan $n = 30$ dan taraf signifikansi 5% di peroleh $W_{tabel} = 0,927$ karena $W_{hitung} > W_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dengan demikian sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

3.5.3 Uji Hipotesiss

3.5.3.1 Uji Hipotesis Pertama (uji proporsi)

Uji proporsi yang digunakan pada hipotesis satu yaitu untuk mengetahui apakah siswa Terdapat pengaruh positif hingga mencapai minimal 60%

dengan kategori tinggi Model pembelajaran Jigsaw terhadap persepsi siswa kepada pelajaran matematika. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Menentukan hipotesis

Ho: Kemampuan Pemahaman yang diajar Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw tidak mencapai target hingga 60% dengan minimal nilai siswa 70 pada materi statistika.

Ha: Kemampuan Pemahaman yang diajar Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw mencapai target hingga 60% dengan minimal nilai siswa 70 pada materi statistika.

2. Menentukan taraf signifikansi

Taraf signifikansi adalah 5%

3. Statistik Uji

$$Z = \frac{y - \pi}{\sqrt{\frac{\pi_0(1 - \pi_0)}{n}}}$$

Keterangan :

y : banyaknya peserta didik (yang berkategori tinggi)

n : banyaknya sampel

π_0 : nilai proporsi yang di hipotesiskan (60%)

4. Menarik Kesimpulan

Hasil dibandingkan dengan Z_{hitung} dengan kriteria pengujian 5%

dan Ho ditolak jika $Z_{hitung} > Z_{(1-\alpha)}$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan analisis uji proporsi diperoleh nilai sebesar $Z_{hitung} = -2,981$ dan $Z_{tabel} = 1,650$ karena $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima. Jadi,

Kemampuan Pemahaman yang diajar Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw tidak mencapai target hingga 60% dengan minimal nilai siswa 70 pada materi statistika.

3.5.3.2. Uji Hipotesis Kedua

Penelitian ini memakai uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Definisi analisis regresi linear sederhana ialah analisis yang bertujuan dalam menganalisis hubungan keterkaitan linear antara dua variabel (Lestari & Yudhanegara. 2017:323). Analisis regresi linear sederhana ditujukan untuk menguji variabel bebas (independent) dan variabel terikat (dependent) yang berjumlah masing-masing satu (Ibrahim, dkk, 2018:117).

H_0 : Tidak ada pengaruh Persepsi Belajar matematika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman.

H_1 : Terdapat pengaruh Persepsi Belajar matematika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman.

Dalam menggunakan Regresi Linier sederhana, langkah pertama adalah membuat model regresi seperti berikut:

$$\hat{Y} = a + bX + \varepsilon \quad \text{dimana; } b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \quad \text{dan; } a = \frac{\sum Y - b(\sum X)}{n}$$

Keterangan:

- X: Variabel bebas
- Y: Variabel terikat
- n: Banyak data

Selanjutnya diuji apakah variabel bebas berpengaruh terhadap variabel

terikat.

Berikut rumusnya.

$$Se = \sqrt{\frac{\sum(Y-\hat{y})^2}{n-k}} ; Sb = \frac{Se}{\sqrt{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}} ; t = \frac{b}{Sb} ; t \text{ tabel } (\alpha; n - k)$$

Dengan taraf signifikansi $\alpha = 5\%$ H_0 ditolak jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$.
 Atau yang berarti, Terdapat pengaruh Persepsi Belajar matematika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman jika H_0 ditolak. Berdasarkan pada uji ini $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ ($-1,14 < 2,04$) maka untuk hasil pada pengujian ini tidak terdapat pengaruh Persepsi Belajar matematika Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Jigsaw terhadap Kemampuan Pemahaman.