

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Efektivitas Pembelajaran

Menurut Amri (2013:119) “Efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti dapat membawa hasil, berhasil guna, ada efeknya, pengaruhnya, akibatnya, atau kesannya”. Menurut Sadiman dalam Trianto (2009:20) keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pengajaran.

Menurut Amri (2013:120) peranan guru dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa adalah sebagai berikut: *Pertama*, meningkatkan persepsi siswa terhadap kemampuan guru. *Kedua*, guru harus berkualitas tinggi dalam hal keilmuannya. *Ketiga*, mencairkan suasana dan kontradiksi karena bervariasi siswa. *Keempat*, guru tidak hanya sekedar melaksanakan tugas memberikan bimbingan belajar tetapi harus memberikan informasi yang jelas sehingga mudah dicerna oleh siswa. *Kelima*, Seleksi terhadap guru tidak hanya menguasai masalah teknik, melainkan juga dituntut untuk dapat menyalurkan kemampuan dan keterampilannya kepada siswa. *Keenam*, guru memberikan demonstrasi dan uji coba untuk diikuti oleh siswa.

Menurut Slavin (2009:52) bahwa: “Pembelajaran yang efektif terfokus pada unsur-unsur yang dapat dikendalikan oleh guru atau sekolah, yaitu mutu (*quality*), ketepatan (*appropriateness*), insentif (*incentive*), dan waktu (*time*)”.

Berikut beberapa penjelasan tentang efektivitas pembelajaran:

- a. Mutu Pengajaran, yaitu: Sejauh mana penyajian informasi atau kemampuan membantu siswa dengan mudah mempelajari bahan. Penentuan keefektifan pembelajaran tergantung pada pencapaian penguasaan tujuan pengajaran tertentu. Mutu dari pengajaran sebagian besar adalah hasil mutu kurikulum dan penyajian pelajaran itu sendiri.

- b. Tingkat pengajaran yang tepat, yaitu: sejauh mana guru memastikan bahwa siswa sudah siap mempelajari suatu pelajaran baru yang mempunyai kemampuan dan pengetahuan yang diperlukan untuk mempelajarinya. Dengan kata lain, tingkat pengajaran tersebut sudah tepat apabila suatu pelajaran tidak terlalu sulit maupun tidak terlalu mudah bagi siswa.
- c. Insentif, yaitu: sejauh mana guru memastikan bahwa siswa termotivasi untuk mengerjakan tugas-tugas belajar dan untuk mempelajari bahan yang disajikan. Dengan demikian, pembelajaran akan efektif dan akan memberikan dampak positif kepada setiap siswa.
- d. Waktu, yaitu: sejauh mana siswa diberi cukup banyak waktu untuk mempelajari bahan yang sedang diajarkan. Pembelajaran akan efektif apabila siswa dapat menyelesaikan pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Pembelajaran efektif menghendaki guru agar melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, efektivitas suatu pembelajaran juga selalu berhubungan dengan guru yang efektif, sehubungan dengan itu Soemosasmito dalam Trianto (2009:20) mengemukakan bahwa: “Guru yang efektif adalah guru yang menemukan cara dan selalu berusaha agar anak didiknya terlibat secara tepat dalam suatu mata pelajaran dengan presentasi waktu belajar akademis yang tinggi dan pelajaran berjalan tanpa menggunakan teknik yang memaksa, negatif atau hukuman”.

Morisson (2011:356) menyatakan bahwa cara mengukur keefektifan model pembelajaran adalah dengan mengajukan suatu pertanyaan “Sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan?”. Untuk menjawab pertanyaan itu harus diketahui berapa banyak siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran dalam waktu yang telah ditentukan.

Eggen dan Kauchak dalam Indraswulan (2014:45) menyatakan bahwa keefektifan pembelajaran terjadi jika siswa secara aktif dilibatkan dalam mengorganisasikan dan menemukan hubungan-hubungan informasi yang diberikan siswa tidak sekedar menerima pengetahuan secara pasif tetapi dapat memberikan tanggapan secara aktif. Hasil aktivitas ini tidak hanya meningkatkan

pemahaman dan daya serap siswa pada materi pembelajaran tetapi juga meningkatkan keterampilan berpikir siswa

Diamond dalam Indraswulan (2014:46) mengemukakan bahwa keefektifan dapat diukur dengan melihat minat siswa terhadap pembelajaran. Jika siswa tidak berminat untuk mempelajari suatu materi pelajaran, maka akan mempengaruhi hasil belajar.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran itu dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam penelitian ini menggunakan empat aspek sebagai indikator untuk mencapai tujuan keefektifan model pembelajaran *reverse jigsaw* pada pembelajaran matematika, yaitu:

a. Aspek Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Aspek ketuntasan hasil belajar siswa diperoleh setelah pembelajaran dengan model pembelajaran *reverse jigsaw* dilakukan melalui soal tes dan dikatakan tercapai jika $\geq 85\%$ dari jumlah siswa telah tuntas dalam tes dan siswa yang telah tuntas jika nilai kompetensi pengetahuan yang diperoleh mendapatkan predikat baik.

b. Aspek Aktivitas Siswa

Pembelajaran *reverse jigsaw* melalui pengamatan langsung. Hasil dari pengamatan tersebut, seluruh aktivitas siswa berada dalam rentang waktu ideal atau tidak. Aktivitas siswa efektif jika tujuh dari delapan indikator berada di rentang waktu ideal.

c. Aspek Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Aspek kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan model pembelajaran *reverse jigsaw* dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung melalui pengamatan langsung dari membuka pelajaran sampai menutup pelajaran dengan menunjukkan kemampuan guru baik atau sangat baik.

d. Aspek Respon Siswa

Aspek respon siswa diperoleh setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *reverse jigsaw* melalui angket respon siswa yang diberikan kepada siswa. Dikatakan efektif jika respon siswa mencapai kriteria positif berdasarkan kriteria respon siswa.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *reverse jigsaw* pada pembelajaran matematikadikatakan efektif apabila memenuhi empat indikator tersebut.

2.1.2 Model Pembelajaran

Menurut Amri (2013:4) “Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa”. Sedangkan menurut Arends dalam Trianto (2007:3) mengatakan “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran”.

Ismail dalam Amri (2013:4) menyatakan istilah model pembelajaran mempunyai empat khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode tertentu yaitu:

- a. Rasional teoritik yang logis oleh perancangnya
- b. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- c. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan secara berhasil
- d. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai

Menurut keterangan diatas maka, model pembelajaran merupakan suatu desain yang menggambarkan prosedur secara sistematis dalam menciptakan pengalaman belajar sehingga tujuan belajar tercapai.

Model pembelajaran dikatakan baik menurut Nieveen dalam Trianto (2009:24) jika memenuhi kriteria sebagai berikut: *pertama*, sah (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal, yaitu: (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat; dan (2) apakah terdapat konsistensi internal. *Kedua*, praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika:

(1) para ahli dan praktisi menyatakan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan. *Ketiga*, efektif. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, Nieveen

memberikan parameter sebagai berikut: (1) ahli dan praktisi berdasar pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif; dan (2) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Reverse Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif ini dikembangkan oleh Hedeen (2003). Perbedaanya dengan tipe Jigsaw adalah bila pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw anggota kelompok ahli hanya mengajarkan keahliannya kepada anggota kelompok asal, maka pada model pembelajaran kooperatif tipe *reverse jigsaw* ini siswa-siswa dari kelompok ahli mengajarkan keahlian mereka (materi yang mereka pelajari atau alami) kepada seluruh kelas.

Hedden mengatakan bahwa :

“The reverse jigsaw method also resembles the original jigsaw method in some way but has its own objectives to be fulfilled. While the jigsaw method focuses on the student’s comprehension of the Instructor’s material, the reverse jigsaw method focuses on the participant’s interpretations such as perceptions, judgements through a very active discussion”.

Maksud dari kalimat diatas adalah metode reverse jigsaw juga menyerupai metode jigsaw dalam beberapa cara, tetapi memiliki tujuan sendiri yang harus dipenuhi. Sedangkan metode jigsaw berfokus pada pemahaman siswa dari materi instruktur, metode reverse jigsaw berfokus pada interpretasi peserta seperti persepsi, penilaian melalui diskusi yang sangat aktif.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *reverse jigsaw* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 orang (kelompok asal).
2. Setiap anggota dalam kelompok diberi tugas yang berbeda untuk dikerjakan.
3. Anggota dari kelompok lain yang telah diberi tugas yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan tugas.
4. Siswa berkumpul dalam kelompok campuran di mana mereka masing-masing diberikan studi kasus dengan sejumlah pertanyaan atau satu pertanyaan yang kompleks dan diberikan waktu sekitar 15 menit untuk mengerjakan. Setiap

anggota tim diberi topik yang unik kemudian diskusi dimulai dalam kelompok campuran dan hasil diskusi dicatat.

5. Setiap anggota berkumpul dalam kelompok atau topik kelompok ahli kemudian hasil diskusi dibandingkan. Waktu yang dialokasikan untuk ini bisa antara 15-20 menit.
6. Wakil dari kelompok topik masing-masing menyampaikan laporan mereka ke seluruh kelas.

2.1.4 Pengertian Belajar

Menurut Santrock dan Yussen dalam Amri (2013:24) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman. Reber dalam Amri (2013:24) juga berpendapat bahwa mendefinisikan belajar dalam dua pengertian, yaitu: 1) belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan, 2) belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Menurut Amri (2013:24-25) ciri-ciri perilaku belajar yaitu: 1) perubahan tingkah laku terjadi secara sadar, 2) perubahan bersifat kontinyu dan fungsional, 3) perubahan bersifat positif dan aktif, 4) perubahan bersifat permanen, 5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, 6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan teori yang diungkapkan oleh beberapa ahli dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan tertentu sehingga terjadi adanya perubahan dari beberapa aspek. Adapun aspek-aspek itu adalah dari segi pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan.

Menurut Slameto (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktorn ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

1. Faktor intern, dikelompokkan menjadi 3 yaitu:
 - a. Faktor jasmaniah meliputi: faktor kesehatan dan cacat tubuh.

- b. Faktor psikologi seperti intelegensi, perhatian, minat, bakat motif, kematangan, dan kesiapan
 - c. Faktor kelelahan seperti kelelahan jasmani dan rohani.
2. Faktor ekstern, dikelompokkan menjadi 3 yaitu:
- a. Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah meliputi: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
 - c. Faktor masyarakat seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman gaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

2.1.5 Hakikat Matematika

Soedjadi (2000:1) mengemukakan bahwa ada beberapa definisi atau pengertian matematika berdasarkan sudut pandang pembuatnya, yaitu sebagai berikut:

1. Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis
2. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logika dan berhubungan dengan bilangan.
3. Menurut Alya (2009:459) matematika adalah ilmu tentang bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan masalah mengenai bilangan.

Berdasarkan uraian diatas, maka matematika merupakan rajanya ilmu pengetahuan sebab, peran matematika ini sangatlah penting dalam menghidupkan ilmu-ilmu lainnya dan bahkan bisa disebut bahwa matematika adalah suatu ilmu dasardari semua ilmu pengetahuan lainnya.

2.1.6 Materi Segi Empat

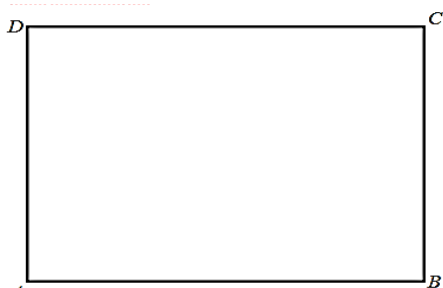
Salah satu materi yang dipelajari kelas VII adalah segiempat. Menurut Surati dkk (2008:201) adalah bila pada satu bidang datar terdapat empat titik dan tidak terdapat tiga titik yang segaris maka kita dapat membentuk bangun segiempat dengan cara menghubungkan keempat titik tersebut secara berurutan. Beberapa bangun segiempat yang dipelajari yaitu: persegi panjang, persegi, trapesium jajargenjang, belah ketupat, layang-layang.

2.1.6.1 Persegi panjang

Persegi panjang adalah segiempat yang sisinya sama panjang dan sudutnya siku-siku.

Sifat-sifat persegi panjang:

- Panjang sisi-sisi yang berhadapan sama dan sejajar.
- Keempat sudutnya siku-siku.
- Panjang diagonal-diagonalnya sama dan saling membagi dua sama panjang.



Gambar 2.1 Persegi panjang

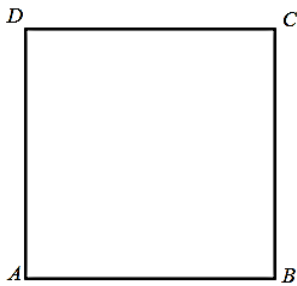
Keliling persegi panjang = $2 \times (p + l)$

Luas persegi panjang = $p \times l$

2.1.6.2 Persegi

Persegi adalah segiempat yang keempat sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar. Sifat-sifat persegi adalah:

- Keempat sisinya sama panjang dan sejajar.
- Keempat sudutnya siku-siku.
- Panjang diagonal-diagonalnya sama dan saling membagi dua sama panjang.
- Setiap sudutnya dibagi dua sama ukuran oleh diagonal-diagonalnya.
- Diagonal-diagonalnya berpotongan saling tegak lurus.



Gambar 2.2 Persegi

Keliling persegi = $4 \times s$

Luas persegi = $s \times s$

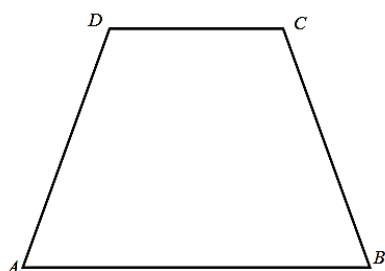
Keterangan:

s : sisi persegi

2.1.6.3 Trapesium sama kaki

Trapesium sama kaki adalah segiempat yang mempunyai sepasang sisi yang berhadapan sejajar dan sepasang sudut yang sama besar. Sifat-sifat trapesium adalah :

- Mempunyai sepasang sisi yang berhadapan sejajar
- Jumlah ukuran dua sudut yang berdekatan antara dua sisi sejajar pada trapesium adalah 180^0 .
- Pada trapesium sama kaki, besar sudut alasnya sama.
- Pada trapesium sama kaki, panjang diagonal-diagonalnya sama.



Gambar 2.3 Trapesium sama kaki

Luas trapesium dengan sisi atas a dan sisi bawah b adalah = $\left(\frac{a+b}{2}\right) \times t$

Secara umum dapat disimpulkan bahwa keliling trapesium adalah

$$K = AB + BC + CD + AD$$

2.1.6.4 Jajargenjang

Jajargenjang adalah segiempat yang setiap pasang sisinya berhadapan sejajar. Sifat-sifat jajargenjang adalah:

- Sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- Sudut-sudut yang berhadapan sama besar.
- Jumlah 2 buah sudut yang saling berdekatan adalah 180^0 .
- Diagonal jajargenjang membagi daerah jajargenjang menjadi dua bagian sama besar.
- Diagonal-diagonalnya saling membagi dua sama panjang.



Gambar 2.4 Jajargenjang

Luas jajargenjang dengan alas a dan tinggi t adalah $= a \times t$

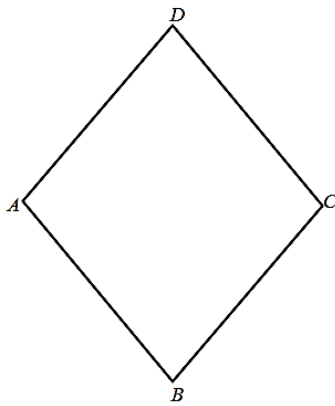
Secara umum dapat disimpulkan bahwa keliling jajargenjang adalah

$$K = AB + BD + CD + AC = 2 \times (AB + BD)$$

2.1.6.5 Belah Ketupat

Belah ketupat adalah segiempat yang sisi-sisinya sama panjang dan sudut yang berhadapan sama besar. Sifat-sifat belahketupat adalah:

- Sisi-sisi yang berhadapan sejajar.
- Diagonal-diagonalnya membagi sudut menjadi dua ukuran yang sama.
- Kedua diagonal saling tegak lurus dan saling membagi dua sama panjang.
- Diagonal membagi belahketupat menjadi dua bagian sama besar.
- Jumlah ukuran dua sudut yang berdekatan 180^0



Gambar 2.5 Belah ketupat

Luas belah ketupat dengan diagonal 1 d_1 dan diagonal 2 d_2 adalah $= \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$

Secara umum dapat disimpulkan bahwa keliling belah ketupat adalah

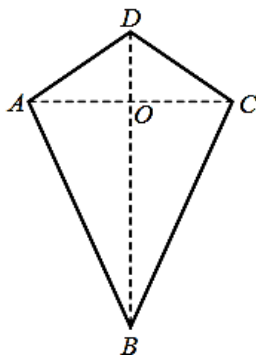
$$K = AB + BC + CD + AD = 4 \times s$$

2.1.6.6 Layang-layang

Definisi Layang-layang adalah segiempat yang mempunyai dua pasang sisi pada dua titik sudut berhadapan sama.

Sifat-sifat layang-layang adalah:

- Panjang dua pasang sisi berdekatan sama.
- Sepasang sudut yang berhadapan samabesar.
- Salah satu diagonalnya membagi layang-layang menjadi dua samapanjang.
- Diagonal-diagonalnya saling tegak lurus dan salah satu diagonalnya membagi diagonal yang lain menjadi dua sama panjang.



Gambar 2.6 Layang-layang

Luas layang-layang dengan diagonal 1 d_1 dan diagonal 2 d_2 adalah $= \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$

Secara umum dapat disimpulkan bahwa keliling layang-layang adalah

$$K = AB + BC + CD + AD = 2 \times DAB$$

2.1.7 Ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan belajar adalah tercapainya ketuntasan belajar klasikal setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Depdikbud dalam Trianto (2010:241) “Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika nilai 2,66 atau dengan predikat baik”. Ketuntasan secara klasikal dicapai jika terdapat $\geq 85\%$ telah tuntas pada kelas tersebut.

2.1.8 Kemampuan Guru dalam Mengelola Pembelajaran

Davies (1986:34) mengatakan bahwa pada hakekatnya ada dua macam kegiatan yang dilakukan oleh setiap guru dalam pembelajaran yakni:

1. Mengelola pembelajaran dan sumber belajar
2. Menjadi sumber belajar

Jika guru sengaja menciptakan suatu lingkungan belajar dikelasnya dengan maksud agar tujuan yang sudah ditetapkan dapat dicapai maka ia bertindak sebagai “guru-manager”, sedangkan jika guru tersebut secara fisik hadir di kelas maka ia menjadi salah satu dari sumber belajar yang dikelolanya dan peranannya adalah sebagai “guru pelaksana”.

Kemampuan guru yang berkaitan dengan kemampuan pembelajaran adalah kemampuan untuk melaksanakan dan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini berhubungan dengan cara-cara mengatur dan mengelola sumber-sumber belajar sehingga bisa dimanfaatkan untuk mencapai tujuan belajar yang sudah ditetapkan. Termasuk didalamnya adalah kemampuan untuk membuka, dan menutup pelajaran, kemampuan untuk memberikan motivasi, kemampuan untuk menggunakan model pembelajaran, dan kemampuan untuk menggunakan alat/media pembelajaran yang cocok.

Menurut Usman (2010:129) hal-hal yang perlu diperhatikan guru dalam melaksanakan prosedur mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Memulai Pelajaran
 1. Menyampaikan bahan pengait atau bahan apersepsi
 2. Memotivasi siswa untuk melibatkan diri dalam kegiatan belajar-mengajar
- b. Mengelolah Kegiatan Inti
 1. Menyampaikan bahan
 2. Memberi contoh menggunakan alat/media pengajaran
 3. Menggunakan alat/media pengajaran
 4. Memberi kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif
 5. Memberi penguatan
- c. Mengorganisasi Waktu, Siswa dan Fasilitas Belajar
 1. Mengatur penggunaan waktu
 2. Mengorganisasi murid
 3. Mengatur dan memanfaatkan fasilitas belajar
- d. Melaksanakan Penilaian Proses dan Hasil Belajar
 1. Melaksanakan penilaian dalam selama proses belajar-mengajar berlangsung
- e. Mengakhiri Pelajaran
 1. Menyimpulkan pelajaran
 2. Memberi tindak lanjut

Dalam penelitian ini ada beberapa aspek yang diamati untuk mengetahui kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan model *reverse jigsaw* antara lain:

- a. Menyampaikan pendahuluan (mengawali pembelajaran, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa, mengkomunikasikan tujuan belajar dan hasil belajar, memberikan motivasi dan mengecek kemampuan prasyarat siswa terhadap materi yang sudah dipelajari sebelumnya).
- b. Menyampaikan informasi tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *reverse jigsaw*.
- c. Mengorganisasikan siswa dalam kelompok belajar secara heterogen.
- d. Memberikan LK sesuai dengan tugas masing-masing anggota kelompok.

- e. Menyuruh siswa mendiskusikan materi yang akan dipelajari.
- f. Mengamati dan membimbing kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok.
- g. Mengorganisasikan siswa yang memiliki tugas LK yang sama.
- h. Meminta perwakilan anggota kelompok ahli untuk mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas
- i. Menanggapi pertanyaan/gagasan dari siswa.
- j. Menutup pelajaran (membimbing siswa membuat kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari, meminta kepada siswa untuk mempelajari materi yang telah diberikan dan menginformasikan garis besar isi kegiatan pada pertemuan berikutnya).
- k. Pengelolaan waktu
- l. Suasana Kelas (Berpusat pada siswa, antusias siswa dan antusias guru)

2.1.9 Aktivitas

Menurut Alya (2009:11) aktivitas berarti: (1) keaktifan; (2) kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan di tiap bagian di dalam perusahaan. Hamalik (2014:89) menjelaskan “siswa adalah suatu organisme hidup yang memiliki beraneka ragam kemungkinan dan potensi yang sedang berkembang”. Dalam diri siswa terdapat prinsip aktif yakni keinginan berbuat dan bekerja sendiri. Berdasarkan penjelasan diatas, aktivitas siswa adalah segala kegiatan belajar yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran.

Dierich dalam Hamalik (2013:172) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok sebagai berikut:

1. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi dan interupsi.

3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, dan mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- a. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa.
- d. Para siswa bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar menjadi demokratis.
- f. Mempererat kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalistik.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan di masyarakat.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan aktivitas belajar siswa adalah suatu kegiatan yang dilakukan siswa pada saat kegiatan belajar, misalnya:

- a. Memperhatikan/mendengarkan penjelasan guru
- b. Membaca buku paket dan LKS
- c. Mengerjakan LKS
- d. Berdiskusi antar teman atau guru
- e. Menarik kesimpulan suatu prosedur/konsep
- f. Mempresentasikan hasil diskusi
- g. Mengajukan pertanyaan/pendapat/ kepada guru/teman
- h. Perilaku yang tidak relevan

2.1.10 Respon Siswa

Menurut Alya (2009:626) Respon diartikan sebagai tanggapan atau reaksi jawaban. Sehingga respon siswa merupakan tanggapan atau reaksi jawaban siswa terhadap proses pembelajaran yang telah diikuti. Respon siswa tersebut dapat dikaitkan dengan minat belajar siswa. Hamalik (2013:105) mengatakan bahwa “guru perlu mengenal minat-minat siswanya untuk memilih bahan pelajaran, merencanakan pengalaman-pengalaman belajar, menuntun mereka ke arah pengetahuan, dan mendorong aktivitas siswa”. Salah satu cara untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru adalah dengan mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Slameto (2010:180) “Respon dan tanggapan dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa yang lebih menyukai sesuatu hal daripada hal yang lainnya”. Dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas dan cenderung memberikan perhatian yang lebih besar terhadap obyek tersebut.

2.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian Kamaludin (2014) dengan judul Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe reverse jigsaw terhadap hasil belajar siswa (Studi eksperimen pada mata pelajaran akuntansi dengan kompetensi dasar menyusun laporan perusahaan jasa di kelas XI IPS SMAN 1 Panawangan) menyimpulkan bahwa model *reverse jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian Faisal (2015) dengan judul Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *reverse jigsaw* pada materi dimensi tiga di kelas X MAN 3 Barabai Tahun Pelajaran 2013/2014 menyimpulkan bahwa model pembelajaran tipe *reverse jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Perasaan membosankan adalah hal yang umum jika guru dalam pembelajaran matematika hanya berpusat pada guru (*teacher oriented*). Oleh sebab itu, siswa-siswi tidak aktif dalam pembelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa dibawah KKM.

Tujuan pembelajaran matematika dapat dicapai melalui kegiatan pembelajaran, tetapi dalam pembelajaran tidak selalu efektif. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasinya yaitu salah satunya menggunakan model pembelajaran *reverse jigsaw* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, serta meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kajian pustaka, hipotesis penelitian ini adalah “Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *reverse jigsaw* efektif diterapkan pada siswa kelas VII-A di SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya.

