

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI KECERDASAN EMOSIONAL

MAYA NURFITRIYANTI

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Teknik Matematika dan IPA
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika. 2) pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika. 3) interaksi antara model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Uji statistik yang dilakukan yaitu ANAVA Dua Arah. Sampel yang diambil pada penelitian ini sejumlah 60 orang dengan teknik sampling yaitu *random technique sampling*. Hasil penelitian ini yaitu: 1) terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5% dengan nilai signifikan 0,023. 2) tidak terdapat pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5% dengan nilai signifikan 0,123. 3) tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran dan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5% dengan nilai signifikan 0,286.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Kecerdasan Emosional.

Abstract. The purposes of this study are to know: 1) the influence of Jigsaw type cooperative learning model on. 2) the influence of emotional intelligence on mathematics learning outcomes. 3) Interaction between jigsaw type cooperative learning model and emotional intelligence on mathematics learning outcomes. This study is a quantitative research with experimental method. The statistical test performed is Two Way ANAVA. The samples taken are 60 people with random technique sampling. The results of this study are: 1) there is the influence of learning methods on the learning of mathematics at 5% error level with significant value is 0,023. 2) there is no effect of emotional intelligence on mathematics learning result at 5% error level with significant value is 0,123. 3) there is no interaction between learning method and emotional intelligence to mathematics learning result at 5% error level with significant value 0,286.

Key Words: Mathematics Learning Outcomes, Jigsaw Type Cooperative Learning Model and Emotional Intelligence.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting peranannya dalam usaha membina dan membentuk manusia yang berkualitas tinggi. Pendidikan juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki setiap manusia. Tujuan pendidikan berdasarkan pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Artinya semua anak Indonesia berhak mendapatkan pendidikan agar menciptakan manusia yang cerdas demi berlangsungnya kehidupan bangsa dan negara. Perwujudan masyarakat yang berkualitas menjadi tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik untuk menjadi objek yang semakin berperan dalam menampilkan keunggulan diri yang kreatif, mandiri, dan professional pada bidangnya

masing-masing. Namun, kualitas pendidikan Indonesia masih rendah. Hal ini terbukti dengan rendahnya hasil belajar matematika di kalangan peserta didik.

Penyelenggaraan pembelajaran merupakan salah satu tugas utama pendidik. Dalam belajar memerlukan keterlibatan secara aktif orang dari peserta didik, namun pada kenyataannya masih menunjukkan kecenderungan yang berbeda. Pada proses pembelajaran matematika masih tampak adanya kecenderungan meminimalkan peran dan keterlibatan peserta didik aktif. Dominasi pendidik dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik menjadi pasif.

Didalam kelas biasanya paling sering pendidik mengajarkan dengan model pembelajaran konvensional. Dengan model pembelajaran tersebut peserta didik hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik. Peserta didik duduk manis menerima apa saja yang didengarnya dari pendidik. Kondisi tersebut apabila dilanjutkan dalam waktu yang lama dan diulang-ulang tanpa adanya variasi dalam mengajar, bisa dipastikan peserta didik akan mengalami kejenuhan dalam belajar. Kreativitas peserta didik pun tidak tergal. Pemikiran peserta didik tidak terbiasa terlatih untuk lebih kreatif dan terbuka. Dan biasanya apabila peserta didik hanya mendengarkan saja di sekolah, maka selepas pulang dari sekolah, memorinya akan lupa dengan apa yang telah disampaikan oleh pendidik.

Oleh karena itu, perlu adanya pembaharuan dalam pengajaran oleh pendidik. Pendidik harus bisa memberikan pengalaman belajar yang tidak dilupakan oleh peserta didik. Pemilihan model pembelajaran sangat menentukan untuk menarik dan memicu perhatian peserta didik untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang diduga mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktifitas peserta didik, interaksi, dan penguasaan peserta didik terhadap materi. Salah satu model kooperatif yang dapat diterapkan yaitu model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*. Dalam model pembelajaran ini setiap peserta didik bergabung dengan anggota kelompok lain yang mendapatkan masalah (soal) yang sama, dan setelah mendapatkan pemecahan, mereka bertanggung jawab untuk menularkan pemahamannya kepada rekan-rekan dikelompok awalnya. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan kelompok kecil yang bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapatkan pengalaman belajar yang maksimal, baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Selain model pembelajaran, terdapat faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar matematika. Salah satunya yaitu kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional merupakan faktor internal yang ada pada setiap peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar matematika. Namun sayangnya, sistem pendidikan selama ini yang terlalu menekankan kepada pentingnya nilai akademik, kecerdasan intelektual (IQ) saja. Mulai dari tingkat sekolah dasar sampai ke bangku kuliah, jarang sekali dijumpai pendidikan tentang kecerdasan emosional (EQ) yang mengajarkan integritas, kejujuran, komitmen, visi, kreativitas, ketahanan mental, kebijaksanaan, keadilan, prinsip kepercayaan, penguasaan diri, padahal inilah yang terpenting. Kecerdasan emosional (EQ) merupakan kemampuan dalam mengenali, memahami dan mengelola emosi dalam diri dan lingkungannya. Kecerdasan emosional dinilai memiliki peran yang cukup tinggi dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar matematika peserta didik. Peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi cenderung dapat menyelesaikan masalah secara baik. Karena peserta didik cenderung dapat mengenal, memahami dan mengelola suatu masalah sehingga dapat menyelesaikannya dengan tepat. Demikian pula dalam kegiatan belajar matematika, peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi maka prestasi belajar matematikanya pun tinggi. Namun pada kenyataannya masih

banyak peserta didik yang kemampuan mengenali, memahami, serta mengolah suatu masalah matematika masih kurang baik. Hal ini terlihat ketika peserta didik diberikan soal-soal cerita yang perlu dianalisis terlebih dahulu. Mereka tidak dapat menjawab soal-soal tersebut dikarenakan mereka tidak dapat mengidentifikasi masalah-masalah dalam soal matematika tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti kedua faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut, diantaranya faktor model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan faktor kecerdasan emosional. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kecerdasan Emosional”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan kita dapat mengetahui manfaat pentingnya variasi model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar serta mengetahui pentingnya kecerdasan emosional.

TINJAUAN PUSTAKA

Hasil Belajar Matematika

Belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Peserta didik adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat peserta didik memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh peserta didik berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan lain-lain.

Bruner (Slameto 2010: 11) berkata bahwa: “belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat belajar lebih banyak dan mudah”. Ini berarti pendidik adalah seseorang yang sangat kreatif sehingga peserta didiknya dapat belajar lebih banyak dan mudah. Dalam konteks ini seorang pendidik yang mendominasi seseorang dapat berubah.

Gagne (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 10) yang menyatakan bahwa “belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang mempunyai keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai”. Menurut pendapat tersebut, belajar diartikan sebagai sebuah tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri.

Hasil belajar dapat diukur dari nilai yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Nilai tersebut diperoleh dari tes yang diberikan pendidik untuk mengukur kemampuan peserta didik setelah pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana (2003: 22) bahwa “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia memperoleh pengalaman belajarnya”.

Matematika memiliki beberapa unit yang satu sama lain saling berhubungan, maka yang penting dalam belajar matematika adalah bagaimana kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah matematika. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa materi matematika merupakan materi yang abstrak.

Belajar matematika sebenarnya merupakan suatu kegiatan mental, yaitu proses penyesuaian susunan pengetahuan yang telah ada pada otak peserta didik, yang digoncangkan oleh masuknya informasi baru. Sehingga keberhasilan pengajaran matematika ditentukan oleh seberapa baik hasil belajar yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pelajaran. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika merupakan hasil kegiatan dari belajar matematika dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik.

Menurut Nurdeni (2011: 258) “hasil belajar matematika adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik tentang matematika, yang diperoleh setelah mengalami pembelajaran dan kemampuan tersebut dapat ditunjukkan atau dapat diukur”. Dapat

diukur yang dimaksud adalah bahwa kemampuan/kompetensi peserta didik dapat dari kemampuannya menyelesaikan masalah yang menerapkan pengetahuan matematika di sekolah. Penyelesaian masalah tersebut bisa berupa tes tertulis maupun tidak tertulis.

Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam memahami fakta, konsep prinsip, dan skill dan kemampuannya dapat diukur setelah melalui proses pembelajaran matematika yang dimulai dari pengertian hingga pemecahan masalah. Kemampuan peserta didik diukur melalui tes, baik itu tes tertulis atau tes tidak tertulis. Penggunaan dalam memecahkan masalah matematika dalam bentuk pengetahuan yang diterima peserta didik dari proses usaha yang dilakukan dalam interaksi antara pengalaman dan lingkungannya.

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Jufri (2013: 112) pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dimana peserta didik diorganisasikan untuk bekerja dan belajar dalam kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Ketergantungan seperti itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Slavin (2009: 8) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif, para peserta didik akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan pendidik. yang kelompok yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau suku yang berbeda (heterogen). Sistem dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (reward), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif.

Menurut Arends (Dewi: 2013) Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Hal ini berarti masing-masing peserta didik dalam kelompoknya dapat menguasai materi yang akan diajarkan kembali kepada teman satu kelompoknya. Dengan mengajarkan kembali maka peserta didik akan lebih kuat pemahamannya.'

Tujuan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* menurut Anam (2000: 3) adalah sebagai berikut: 1) Menyajikan model alternatif disamping ceramah dan membaca, 2) Mengkaji kebergantungan positif dalam menyampaikan dan menerima informasi diantara anggota kelompok untuk mendorong kedewasaan berfikir, dan 3) Menyediakan kesempatan berlatih bicara dan mendengarkan untuk kognisi peserta didik dalam menyampaikan informasi. Selanjutnya, langkah-langkah teknik *jigsaw* menurut Anam (2000: 3) adalah sebagai berikut: 1) Tahap Kooperatif, pada tahap ini peserta didik ditempatkan dalam kelompok kecil dengan beranggotakan 5 peserta didik atau lebih. Kelompok ini disebut kelompok kooperatif dan menerima sebagian informasi atau bacaan dari satu paket informasi yang segera dibahas/dipecahkan dalam kelompok kooperatif tersebut, 2) Tahap Ahli, sebagai anggota yang mendapat tugas tertentu peserta didik mendapat tugas yang sama melakukan hal-hal sebagai berikut: a) belajar bersama dan menjadi ahli dalam bidang informasi (bacaan) yang menjadi tugas anda, b) memecahkan cara mengajarkan informasi (isi bacaan) yang telah dikuasai kedalam kelompok kooperatif, dan c) Tahap Lima Serangkai, pada tahap ini peserta didik

kelompok ahli kembali ke kelompok kooperatinya (kelompok asal). Dengan sendirinya kualitas pemecahan masalah akan lebih baik karena dikerjakan bersama oleh para ahli dibidangnya.

Menurut Ajiji (2012), kelebihan metode *jigsaw* adalah sebagai berikut: cocok untuk semua kelas/tingkatan; bisa digunakan dalam pengajaran membaca, menulis, mendengarkan, atau berbicara; juga dapat digunakan dalam beberapa mata pelajaran; belajar dalam suasana gotong-royong mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi, sedangkan kekurangan metode *jigsaw* adalah sebagai berikut: membutuhkan lebih banyak waktu; dan membutuhkan pengajar yang kreatif.

Kecerdasan Emosional

Kecerdasan merupakan kemampuan setiap manusia dalam bertindak laku. Kecerdasan juga merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kecerdasan digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Budiningsih (2012: 113) “kecerdasan adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah atau menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan di dalam latar budaya tertentu”. Kecerdasan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki untuk memecahkan suatu masalah. Kecerdasan juga merupakan kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan dan digunakan di dalam latar belakang suatu budaya tertentu.

Kecerdasan emosional merupakan kecerdasan yang dimiliki oleh setiap manusia. Setiap manusia tingkat kecerdasan emosionalnya berbeda. Kecerdasan emosional mempunyai peranan penting dalam menentukan prestasi belajar matematika. Menurut Mubayidh (2006: 7) “kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk menyikapi pengetahuan-pengetahuan emosional dalam bentuk menerima, memahami, dan mengelolanya”. Menerima apa yang diberikan oleh lingkungannya, memahami apa yang ia terima, serta mengelola apa yang ia terima dan ia pahami. Kecerdasan emosional untuk menyikapi pengetahuan dalam bentuk menerima dengan cara mampu membaca emosi yang tergambar. Dalam bentuk memahami yaitu dengan cara mengenali nama beragam emosi. Dan dalam bentuk mengelola dengan cara memahami emosi, pengendalian serta mengetahui perkembangan emosi.

Menurut Mubayidh (2006: 7) dimensi kecerdasan emosional mempunyai empat dimensi, yaitu: 1) mengenali, menerima, dan mengekspresikan emosi (kefasihan emosional), 2) menyertakan emosi dalam kerja-kerja intelektual, 3) Memahami dan menganalisa emosi, dan 4) mengelola emosi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan merupakan metode quasi eksperimen. Pada penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan kecerdasan emosional serta variabel terikat yaitu hasil belajar matematika. Uji statistik yang digunakan pada penelitian ini yaitu ANAVA 2 ARAH dengan desain penelitian seperti dapat dilihat dalam gambar 1.

Model Pembelajaran		
Kecerdasan Emosional	Model Pembelajaran <i>jigsaw</i>	Model Pembelajaran Konvensional
Kecerdasan Emosional Tinggi	Y_{11}	Y_{12}
Kecerdasan Emosional Rendah	Y_{21}	Y_{22}

Gambar 1. Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tabel 1. Hasil Uji Deskriptif Data

	<i>Jigsaw</i> R	<i>Jigsaw</i> T	Konv_R	Konv_T	<i>Jigsaw</i>	Konvensi onal	EQ_R	EQ_T
N	15	15	15	15	30	30	30	30
Mean	72,73	79,60	69,47	70,73	76,17	70,10	71,10	75,17
Median	74,00	81,00	72,00	73,00	80,00	72,00	72,50	78,50
Modus	56	86	56	57	86	56	56	85
Standar Deviasi	10,250	7,772	11,044	10,840	9,596	10,771	10,600	10,306
Varians	105,067	60,400	121,981	117,495	92,075	116,024	112,369	106,213
Skewness	-0,569	-0,830	-0,148	-0,175	-0,778	-0,155	-0,342	-0,610
Kurtosis	-0,894	-0,310	-1,553	-1,742	-0,291	-1,566	-1,297	-,934
Minimum	56	65	56	56	56	56	56	56
Maksimum	86	90	86	85	90	86	86	90

Berdasarkan data pada tabel 1 di atas dapat diketahui bahwa rata-rata nilai terbesar peserta didik diperoleh pada kelompok belajar yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan tingkat kecerdasan emosional yang tinggi. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 79,60 dengan nilai tengah sebesar 81,00 dan modus sebesar 86 serta nilai standar deviasi sebesar 7,772. Rata-rata terbesar kedua diperoleh pada kelompok belajar yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan tingkat kecerdasan emosional yang rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 72,73 dengan nilai tengah sebesar 74,00 dan modus sebesar 56 serta nilai standar deviasi sebesar 10,250.

Urutan ketiga diperoleh oleh kelompok belajar yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan tingkat kreativitas tinggi. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 70,73 dengan nilai tengah sebesar 73,00 dan modus sebesar 57 serta nilai standar deviasi sebesar 10,840. Rata-rata terendah diperoleh oleh kelompok belajar yang diajarkan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan tingkat kreativitas rendah. Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 69,47 dengan nilai tengah sebesar 72,00 dan modus sebesar 56 serta nilai standar deviasi sebesar 11,044.

Berdasarkan keempat kelompok belajar tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata tertinggi diperoleh pada peserta didik yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* dengan kecerdasan emosional yang tinggi. Hal ini dapat disebabkan oleh metode

pembelajaran ini merupakan metode pembelajaran yang baru bagi peserta didik yang dapat memicu semangat belajar mereka. Selain itu kecerdasan emosional mempengaruhi hasil belajar matematika khususnya pada mata kuliah statistika matematika.

Berdasarkan metode pembelajaran yang digunakan, rata-rata hasil belajar yang diajarkan dengan metode pembelajaran *jigsaw* lebih tinggi daripada rata-rata yang diajarkan dengan menggunakan metode konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh. Rata-rata nilai kelompok belajar yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* sebesar 76,17 dengan nilai tengah sebesar 80,00 dan modus sebesar 86 serta nilai standar deviasi sebesar 9,596. Rata-rata nilai kelompok belajar yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 70,10 dengan nilai tengah sebesar 72,0 dan modus sebesar 56 serta nilai standar deviasi sebesar 10,771.

Berdasarkan tingkat kecerdasan emosional, rata-rata hasil belajar pada peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional tinggi lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar pada peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional rendah. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai yang diperoleh. Rata-rata hasil belajar pada peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional tinggi sebesar 75,17 dengan nilai tengah sebesar 78,56 dan modus sebesar 85 serta nilai standar deviasi sebesar 1,306. Rata-rata hasil belajar pada peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional rendah sebesar 71,10 dengan nilai tengah sebesar 72,50 dan modus sebesar 56 serta nilai standar deviasi sebesar 10,600.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	<i>Jigsaw</i> _R	<i>Jigsaw</i> _T	Konv_ R	Konv_ T	<i>Jigsaw</i>	Konv	EQ_R	EQ_T
N	15	15	15	15	30	30	30	30
Rata-rata	72,73	79,60	69,47	70,73	76,17	70,10	71,10	75,17
Standar Deviasi	10,25	7,77	11,04	10,84	9,60	10,77	10,60	10,31
Kolmogorov-Smirnov Z	0,623	0,725	0,860	0,717	1,033	0,847	0,958	0,806
Signifikansi	0,833	0,669	0,451	0,683	0,236	0,469	0,318	0,535

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada setiap kelompok lebih besar dari 0,05. Hal ini berarti bahwa data pada setiap kelompok berdistribusi normal. Sehingga data yang diperoleh merupakan data yang ajeg.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

F	df1	df2	Sig.
1,621	3	56	0,195

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa keempat kelompok data merupakan data homogen. Hal ini berarti bahwa setiap data memiliki kesetaraan dan dapat dilakukan uji perbandingan.

Berdasarkan tabel 4. dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi pada metode pembelajaran kurang dari nilai 0,05 yaitu sebesar 0,023. Namun dalam penelitian tidak terdapat pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika khususnya pada mata kuliah statistika matematika. Hal ini dapat dilihat dari signifikansi kecerdasan emosional lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,123. Selain itu juga tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran *jigsaw* dengan kecerdasan emosional.

Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi antara metode pembelajaran *jigsaw* dan kecerdasan emosional lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,286.

Tabel 4. Hasil Uji ANOVA Dua Arah

	JK	df	RJK	F	Sig.
Antar Kolom	917,733 ^a	3	305,911	3,022	0,037
Antar Baris	320909,067	1	320909,067	3169,920	0,000
Metode <i>Jigsaw</i>	552,067	1	552,067	5,453	0,023
Kecerdasan Emosional	248,067	1	248,067	2,450	0,123
Metode * Kecerdasan Emosi	117,600	1	117,600	1,162	0,286
Error	5669,200	56	101,236		
Total	327496,000	60			
Corrected Total	6586,933	59			

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap hasil pembelajaran matematika pada taraf kekeliruan 5%. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi sebesar 0,023 dan nilai F hitung sebesar 5,453. Pada hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa rata-rata nilai kelompok belajar yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran *jigsaw* sebesar 76,17 lebih tinggi dari rata-rata nilai kelompok belajar yang diajarkan menggunakan metode pembelajaran konvensional sebesar 70,10. Perbedaan hasil belajar ini sesuai dengan pendapat Agustina (2011: 238) hasil belajar matematika merupakan kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi dan kemampuan matematika yang diperoleh setelah proses pembelajaran matematika berlangsung meliputi pengertian, pemahaman, penguasaan akan konsep, perhitungan serta pemecahan problematika tersebut. Jadi tinggi atau rendahnya hasil belajar matematika tergantung bagaimana proses pembelajarannya di dalam kelas. Proses pembelajaran tersebut dapat berupa model pembelajaran. Semakin tepat model pembelajaran yang digunakan maka semakin baik hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan penelitian ini, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang mempengaruhi hasil belajar matematika. Hal ini sejalan dengan tujuan dari pembelajaran *jigsaw* yang dikemukakan oleh Anam (2000: 3). Menurut Anam, tujuan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut: 1) Menyajikan model alternatif disamping ceramah dan membaca, 2) Mengkaji kebergantungan positif dalam menyampaikan dan menerima informasi diantara anggota kelompok untuk mendorong kedewasaan berfikir, dan 3) Menyediakan kesempatan berlatih bicara dan mendengarkan untuk kognisi peserta didik dalam menyampaikan informasi.

Jika tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai, tentunya dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada mata kuliah statistika matematika. Selain itu Lie (Dewi: 2013) menyatakan bahwa, *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, peserta didik saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Dalam hal ini metode pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memudahkan peserta didik dalam berinteraksi dan belajar sehingga peserta didik lebih mudah memahami pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika khususnya pada mata kuliah statistika matematika. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Malau (2014: 9) bahwa sebagian besar peserta didik

yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* memberikan apresiasi yang positif. Berdasarkan hal ini mereka meyakini bahwa dengan adanya model pembelajaran tersebut dapat membantu mengatasi hambatan yang ada.

Selain itu berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa tidak terdapat pengaruh antara kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5%. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi pada kecerdasan emosional sebesar 0,123 dan nilai *F* hitung sebesar 2,450. Padahal rata-rata hasil belajar pada peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional tinggi sebesar 75,17 lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar pada peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional rendah sebesar 71,10. Hal ini dapat disebabkan oleh skor kecerdasan emosional yang dimiliki peserta didik hampir sama atau tidak jauh berbeda. Sehingga pengklasifikasian dari kelompok peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi dengan yang rendah memiliki selisih skor yang sangat tipis.

Berdasarkan hasil penelitian Gusniwati (2015: 36) bahwa pengaruh langsung kecerdasan emosional terhadap penguasaan konsep matematika hanya 9% lebih rendah dari pengaruh tidak langsungnya melalui minat belajar matematika. Hal ini menunjukkan dalam pencapaian pemecahan masalah matematika yang tinggi tidak saja dibutuhkan kecerdasan emosional yang tinggi tetapi juga dibutuhkan variabel lain yang mendukung kecerdasan emosional sehingga kemampuan pemecahan masalah matematika dapat maksimal. Menurut Mubayidh (2006: 7) “kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk menyikapi pengetahuan-pengetahuan emosional dalam bentuk menerima, memahami, dan mengelolanya”. Menerima apa yang diberikan oleh lingkungannya, memahami apa yang ia terima, serta mengelola apa yang ia terima dan ia pahami. Kecerdasan emosional untuk menyikapi pengetahuan dalam bentuk menerima dengan caramampu membaca emosi yang tergambar. Dengan adanya kecerdasan emosional yang tinggi seharusnya peserta didik mampu mengelola emosi sehingga dapat mencerna dan memahami pengetahuan yang diperolehnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini juga dapat diketahui bahwa tidak terdapat interaksi antara metode pembelajaran *jigsaw* dan kecerdasan emosional pada taraf kekeliruan 5%. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi antara metode dan kreativitas sebesar 0,286 dengan *F* hitung sebesar 1,162. Hal ini berbeda dengan tujuan metode pembelajaran *jigsaw* yang dikemukakan oleh Anam (2000: 3) adalah sebagai berikut: 1) menyajikan model alternatif disamping ceramah dan membaca, 2) Mengkaji kebergantungan positif dalam menyampaikan dan menerima informasi diantara anggota kelompok untuk mendorong kedewasaan berfikir, dan 3) menyediakan kesempatan berlatih bicara dan mendengarkan untuk kognisi peserta didik dalam menyampaikan informasi.

Tujuan tersebut seharusnya mempengaruhi kecerdasan emosional terutama dalam kedewasaan berpikir, karena mempengaruhi kerja intelektual. Hal ini tertuang dengan pendapat Mubayidh (2006: 7) mengenai dimensi kecerdasan emosional antara lain: 1) mengenali, menerima, dan mengekspresikan emosi (kefasihan emosional), 2) menyertakan emosi dalam kerja intelektual, 3) memahami dan menganalisa emosi, dan 4) mengelola emosi

Perbedaan antara pendapat dengan hasil penelitian ini dapat disebabkan oleh kondisi psikologis peserta didik terutama dalam kecerdasan emosionalnya hampir sama. Faktor usia yang cukup dewasa membuat peserta didik cenderung dapat mengendalikan emosi mereka, sehingga faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar matematika khususnya pada mata kuliah statistik matematika adalah metode pembelajaran baru yang belum pernah mereka peroleh sebelumnya yakni metode pembelajaran *jigsaw*.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dari penelitian ini antara lain:

1. Terdapat pengaruh antara metode pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5%.
2. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5%.
3. Tidak terdapat interaksi yang signifikan antara metode pembelajaran dengan kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika pada taraf kekeliruan 5%.

Saran

1. Hendaknya peserta didik lebih meningkatkan kecerdasan emosionalnya.
2. Hendaknya guru menggunakan metode pembelajaran yang beraneka ragam dan tepat sehingga dapat memacu peserta didik dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajiji, A. 2012. **Kelebihan dan Kekurangan Metode Jigsaw**. <http://task-lecture.blogspot.com/2012/09/kelebihan-dan-kekurangan-metode-jigsaw.html> (di unduh Jum'at 10 April 2015 11.10. WIB)
- Anam, K. 2000. **Implementasi Kooperatif Learning Adaptasi Model Jigsaw dan Field Study**. Jakarta: Dirjen Dinassen.
- Agustina, L. 2011. **Pengaruh penggunaan media visual dan minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika**. *Jurnal Formatif*, 1 (3), 236-246.
- Budiningsih, A. 2012. **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: PT Asdi Maha Satya.
- Dimiyati & Mudjiono. 2009. **Belajar dan Pembelajaran**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, A. K. 2013. **Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**. <https://ayukusumadewi.wordpress.com/2013/02/08/pembelajaran-kooperatif-tipe-jigsaw/> (diunduh Rabu 7 Januari 2015 11.56 wib)
- _____. 2013. **Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**. <http://laportadoradesuenos.blogspot.com/2014/09/model-pembelajaran-kooperatif-tipe.html> (diunduh Rabu 7 Januari 2015 11.59 wib)
- Gusniawati, M. 2015. **Pengaruh kecerdasan emosional dan minat belajar terhadap penguasaan konsep matematika di SMAN di kecamatan Kebon Jeruk**. *Jurnal Formatif*, 5 (1), 26-41.
- Jufri, A.W. 2013. **Belajar dan Pembelajaran Sains dan Aplikasinya**. Yogyakarta: Suka-P.
- Mubayidh, M. 2006. **Kecerdasan dan Kesehatan Emosional Anak**. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar.
- Malau, J. 2014. **Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran fisika**. *Jurnal Formatif*, 4 (1), 1-10.
- Nurdeni. 2011. **Peningkatan hasil belajar matematika dalam menyelesaikan soal bilangan perkalian dan pembagian di kelas II SD**. *Jurnal Formatif*, 1 (2): 257-261.
- Sudjana, N. 2003. **Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar**. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Slavin, R. E. 2009. **Cooperative Learning**. Bandung: Nusa Media.
- Slameto. 2010. **Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya**. Jakarta: Rineka Cipta.