

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Matematika mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Banyak permasalahan dalam kehidupan yang dapat dipecahkan dengan menggunakan konsep matematika. Dengan pembelajaran matematika juga secara tidak langsung melatih seseorang untuk berfikir rasional dan lebih menggunakan logika. Akan tetapi nyatanya tidak jarang kita jumpai bahwa dalam proses belajar mengajar yang terjadi yang berperan lebih aktif adalah guru, sedangkan siswa hanya sekedar menerima informasi dan kurang berperan aktif sehingga pelajaran matematika menjadi tidak bermakna. Dalam hal ini, proses pembelajaran yang diterapkan guru di kelas sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam belajar.

Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan pada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Oleh sebab itu pendidikan matematika yang diajarkan di sekolah adalah pendidikan matematika yang dapat menata nalar, membentuk kepribadian, menanamkan nilai-nilai, memecahkan masalah dan melakukan tugas tertentu. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran pendidikan matematika dalam kurikulum 2004 (Hamzah, A dan Muhlisrarini, 2014:75) adalah:

1. Melatih cara berpikir dan bernalar menarik kesimpulan,
2. Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi intuisi, penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen orsinil, rasa ingin tahu membuat prediksi dan dugaan serta coba-coba
3. Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah,

4. Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau komunikasi gagasan, antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafis, peta, dan diagram dalam penjelasan gagasan.

Dalam pelaksanaan tugas pembelajaran, guru tidak hanya berkewajiban menyajikan materi pelajaran dan mengevaluasi pekerjaan siswa, akan tetapi juga bertanggung jawab terhadap pelaksanaan bimbingan belajar. Sebagai bimbingan belajar siswa, guru harus mengadakan pendekatan, bukan saja melakukan pendekatan *instruksional*, akan tetapi dibarengi dengan pendekatan yang bersifat pribadi (*personal approach*) dalam setiap proses belajar mengajar berlangsung. Melalui pendekatan pribadi, guru akan secara langsung mengenal dan secara mendalam sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa setiap guru adalah sebagai pengajar sekaligus berperan mengemukakan bahwa sebagai pembimbing dalam proses belajar mengajar, Abdillah (2008: 151) mengemukakan bahwa sebagai pembimbing dalam proses belajar mengajar, seorang guru diharapkan mampu:

1. Memberikan informasi yang diperlukan dalam proses belajar.
2. Membantu setiap siswa dalam mengatasi setiap masalah yang dihadapinya.
3. Mengevaluasi hasil setiap langkah kegiatan yang dilakukannya selama proses belajar mengajar berlangsung.
4. Memberikan setiap kesempatan yang memadai agar setiap murid dapat belajar sesuai dengan karakteristik pribadinya.
5. Mengetahui dan memahami setiap murid baik secara individu maupun secara kelompok.

Ditinjau dari tujuan pembelajaran pendidikan matematika tersebut diketahui bahwa salah satu aspek yang ingin dicapai adalah untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup, sedangkan tujuan dari pembelajaran adalah untuk mengembangkan kemampuan, dan memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar. Sebagai dasar pembelajaran matematika siswa hendaknya memiliki kemampuan dalam menyelesaikan, masalahnya mengacu pada pandangan tentang belajar seringkali dikemukakan bahwa masalah-masalah belajar baik intern maupun ekstern dapat dikaji dari dimensi guru maupun dimensi siswa. sedangkan dikaji dari tahapannya, masalah belajar dapat terjadi pada waktu sebelum belajar, selama proses belajar dan sesudah belajar. Belajar pemecahan masalah pada dasarnya adalah belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur, dan teliti". Untuk meningkatkan hasil belajar perlu dikembangkan keterampilan, membuat model matematika, menyelesaikan masalah dan menafsirkan solusinya.

Dengan demikian, hendaknya diperlukan suatu model pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar mendorong siswa terlibat aktif dan dapat tertarik untuk menyelesaikannya masalah melalui latihan-latihan dan tugas-tugas. Beberapa ahli mengatakan bahwa "mengajar adalah sebuah tindakan dari seseorang yang mencoba membantu orang lain mencapai kemajuan dalam berbagai aspek seoptimal mungkin sesuai dengan potensinya". Model pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan menyelesaikan masalah siswa dan melibatkan siswa berpartisipasi aktif ketika proses belajar sedang

berlangsung adalah model pembelajaran kooperatif “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa dengan tujuan yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

Pembelajaran model ini dianggap unggul dalam membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit, agar siswa menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam latar belakang, untuk mengembangkan keterampilan *social* siswa diantaranya: Berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau mengungkapkan ide, dan bekerja dalam kelompok.

Secara umum masalah-masalah internal belajar adalah berhubungan dengan karakteristik/ciri siswa, baik berkenaan dengan minat, kecakapan maupun pengalaman. Aspek-aspek tersebut diacu dalam mendeskripsikan dan melakukan penskoran.

Dari hasil wawancara dengan guru SMP 1 Kendawangan pada tanggal 7 Oktober 2015 dengan Bapak Aliman, S. Pd guru bidang studi matematika bahwa proses belajar mengajar masih didominasi oleh guru. Dikatakan demikian karena ketika pembelajaran berlangsung siswa terlihat diam dan menjadi pendengar, tidak bertanya maupun memberikan saran atau masukan meskipun guru berusaha memotivasi siswa untuk aktif. Hal ini membuat rendahnya penguasaan siswa terhadap pelajaran matematika khususnya materi himpunan. Informasi bahwa banyak siswa yang kurang materi himpunan, hal tersebut disebabkan antara lain lemahnya pemahaman siswa terhadap materi

yang disampaikan guru, hal ini membuat rendahnya penguasaan siswa terhadap pelajaran matematika khususnya materi himpunan. Sehingga saat diberikan tugas atau PR lebih dari 50% siswa tidak dapat menyelesaikannya. Akibatnya, guru sulit untuk menyampaikan materi berikutnya karena materi sebelumnya belum dimengerti siswa. Masih kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta pembelajaran masih berpusat pada guru.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu diupayakan suatu model pembelajaran yang dapat mengatasi kesulitan dalam menyelesaikan masalah tersebut, maka peneliti termotivasi untuk menerapkan model pembelajaran *jigsaw* yang peneliti tuangkan dalam penelitian dengan mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* Dalam Materi Himpunan Pada siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Kendawangan”.

Dengan menerapkan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan respon yang positif terhadap pelajaran matematika, serta memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dalam Himpunan Pada siswa Kelas VII SMP NEGERI 1 Kendawangan”.

Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum diajarkan materi himpunan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ?

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa sesudah diajarkan materi himpunan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ?
3. Apakah terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada materi himpunan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kendawangan ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada materi himpunan kelas VII SMP Negeri 1 Kendawangan.

Adapun sub-sub tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. hasil belajar siswa sebelum diajarkan materi himpunan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ?
2. hasil belajar siswa sesudah diajarkan materi himpunan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ?
3. terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada materi himpunan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kendawangan ?

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini adalah:

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Dapat dijadikan alternatif model pembelajaran bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas khususnya materi matematika tertentu.

- b. Sebagai referensi bagi lembaga IKIP-PGRI dan semua mahasiswa sebagai calon pendidik sehingga menjadi informasi penting bagi perkembangan pendidikan.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi penulis, yaitu dapat menambah dan meningkatkan pengetahuan tentang penelitian tindakan kelas dan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
- b. Bagi guru bidang studi matematika, sebagai alternatif pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar matematika
- c. Bagi siswa, untuk melatih siswa dalam menguasai materi dalam berbagai model pembelajaran

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiono (2014: 60), Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **a. Variabel Bebas**

Menurut Sugiyono (2014: 61), variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Menurut Zuldafrial (2009: 13), variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala

atau faktor-faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada atau munculnya variabel yang lain yang disebut variabel terikat. Maka menurut peneliti variabel bebas adalah faktor yang menentukan timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah (materi himpunan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*)

#### **b. Variabel Terikat**

Menurut Sugiyono (2014: 61), variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Menurut Zulfadrial (2009: 13), variabel terikat adalah variabel yang ada atau munculnya ditentukan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Berdasarkan uraian diatas menurut peneliti variabel terikat adalah sejumlah faktor yang muncul karena dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada materi himpunan.

### **2. Defenisi Operasional**

Untuk memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan defenisi operasional terhadap beberapa istilah yang digunakan di dalam kegiatan penelitian sebagai berikut :

#### **a. Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw***

Untuk memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan defenisi Operasional terhadap beberapa istilah yang digunakan di dalam kegiatan penelitian sebagai berikut :

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada kerja sama siswa dalam bentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara *heterogen* yang saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Menurut Sugiyanto (2009: 45) Metode ini dikembangkan oleh Elliot Arosen dan kawan-kawan dari Universitas Texas: dan kemudian diadaptasikan oleh Slavin dan kawan-kawan. Melalui metode *jigsaw*, Langkah-langkahnya:

1. Kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 4 atau 5 orang dengan karakteristik yang heterogen.
2. Bahan akademik disajikan kepada siswa dalam bentuk teks: dan setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian dari bahan akademik tersebut.
3. Para anggota dari beberapa tim yang berbeda memiliki tanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian akademik yang sama dan selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut.
4. Selanjutnya para siswa yang berada dalam kelompok tersebut, kembali kekelompok semula untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahi.
5. Setelah diadakan pertemuan kekelompok asal para siswa dievaluasi secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari. Dalam metode *jigsaw* versi Slavin. Pemberi skor dilakukan seperti dalam

metode STAD. Individu atau tim yang memperoleh skor tinggi diberi penghargaan oleh guru.

#### **b. Hasil Belajar Siswa**

Menurut agus Suprijono (2009: 5) Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktifitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah memecahkan masalah.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap berupa kemampuan menjadi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Menurut Arikunto (2010: 110), Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Menurut Sugiono (2014: 96), Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Oleh karena itu dari beberapa pendapat diatas disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam materi himpunan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kendawangan.