

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan ujung tombak kemajuan sebuah bangsa. Dalam hal ini, apabila pendidikan di suatu bangsa itu baik, maka sumber daya manusia yang dimiliki bangsa tersebut juga berkualitas, baik dalam segi spiritual, intelegensi dan keterampilan. Apabila hasil dalam proses suatu pendidikan gagal maka akan sulit dicapainya kemajuan suatu bangsa.

Trianto (2018:1) mendefinisikan pendidikan adalah “salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan”. Perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Sejalan dengan itu, dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), menyebutkan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam artikel berjudul “Sifat dan Maksud Pendidikan” yang dipublikasikan pada tahun 1942, Ki Hadjar Dewantara dalam Musanna (2017:122) mengemukakan bahwa “tujuan pendidikan adalah kesempurnaan hidup manusia sehingga dapat memenuhi segala keperluan lahir dan batin yang diperoleh dari kodrat alam”. Dalam hal ini, untuk mencapai fungsi dan tujuan pendidikan tersebut, harus ada hubungan kerjasama dan interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik serta perbaikan dan dukungan mutu pendidikan dari pemerintah.

Matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi manusia, suatu cara menggunakan informasi, menggunakan

pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung dan yang paling penting adalah memikirkan dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan (Hasratuddin, 2014:30).

National Research Council (1989:1) dalam Hasratuddin (2014:31-32) dari Amerika Serikat telah menyatakan “*mathematics is the key to opportunity*”. Matematika adalah kunci kearah peluang-peluang keberhasilan. Bagi siswa, keberhasilan mempelajarinya akan membuka pintu karir yang cemerlang. Bagi warga negara, matematika akan menunjang pengambilan keputusan yang tepat, dan bagi suatu negara, matematika akan menyiapkan warganya untuk bersaing dan berkompetisi dibidang ekonomi dan teknologi.

Kualitas pembelajaran merupakan faktor yang penting saat proses belajar mengajar di kelas. Jakni (2016:20) berpendapat bahwa “kualitas pembelajaran adalah kualitas kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan ini menyangkut model pembelajaran yang digunakan”. Model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas harus tepat sasaran dan mampu diterapkan oleh guru dengan baik. Suatu model pembelajaran yang baik adalah suatu model pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan guru untuk mendorong siswa belajar dengan mendayagunakan potensi yang mereka miliki secara optimal.

Secara sederhana, keaktifan belajar dapat diartikan segala kegiatan atau kesibukan siswa dalam belajar yang melibatkan fisik serta pikiran. Menurut Rosalia dalam Anggraeni (2014:126) “siswa dikatakan memiliki keaktifan belajar apabila ditemukan ciri-ciri perilaku seperti mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan yang diberikan, senang diberi tugas belajar, dan sebagainya”.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti dengan menganalisis hasil penelitian sebelumnya terhadap siswa saat pembelajaran matematika, ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa cenderung menurun. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor salah satu diantaranya adalah strategi belajar mengajar ekspositori yang diterapkan oleh guru bidang studi, dimana guru

mengolah secara tuntas materi sebelum disampaikan dikelas sehingga peserta didik tinggal menerima saja.

Dalam hal ini, sebagai bagian dari upaya menyikapi permasalahan keaktifan belajar matematika tersebut, maka yang perlu dilakukan adalah pemilihan model pembelajaran yang dapat memicu keaktifan siswa bukan hanya secara fisik namun juga secara visual, intelektual dan emosional. Strategi belajar mengajar yang dapat meningkatkan keaktifan siswa salah satunya adalah penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Pembelajaran kooperatif bukanlah sesuatu yang baru dalam dunia pendidikan. Saat belajar di kelas siswa cukup sering melakukannya untuk menyelesaikan suatu permasalahan atau saat mengerjakan latihan yang diberikan guru saat pelajaran. Konsep model pembelajaran ini yaitu bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya (Trianto, 2018:56). Menurut Istarani (2017:27-28) model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mempunyai kelebihan yaitu dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain.

Dalam proses penerapannya model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, karna tidak hanya melakukan interaksi dengan anggota kelompoknya, namun juga dengan anggota kelompok yang lain. Hal ini dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan mengurangi rasa bosan siswa saat pelajaran matematika.

Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Jigsaw* Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia yang masih butuh perbaikan agar tercapainya tujuan dan fungsi pendidikan di Indonesia.

2. Kualitas pembelajaran matematika di kelas masih kurang baik dan belum tepat sasaran.
3. Keaktifan belajar siswa saat pelajaran matematika cenderung menurun.
4. Strategi belajar ekspositori menciptakan suasana kelas yang kurang menggairahkan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah perlu dilakukan dalam sebuah penelitian. Hal ini dimaksudkan untuk mencapai hasil yang lebih baik dan terperinci serta dapat dipertanggungjawabkan. Maka penelitian ini hanya dibatasi dan difokuskan pada analisis dan kajian hasil penelitian tentang penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disusunlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kajian penerapan Model Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa?
2. Melalui kajian terhadap sumber data, apakah Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Jigsaw* lebih baik dari pada Strategi Pembelajaran Ekspositori dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa?
3. Berdasarkan hasil kajian, bagaimanakah persentase peningkatan keaktifan belajar matematika siswa dari setiap sumber data setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperaative Learning*) Tipe *Jigsaw*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kajian penerapan Model Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa.
2. Untuk mengetahui apakah Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Jigsaw* lebih baik dari pada pembelajaran ekspositori dalam meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa.
3. Untuk mengetahui persentase peningkatan keaktifan belajar matematika siswa setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Jigsaw*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua), yaitu: manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan mampu memberi tambahan pengetahuan khususnya dibidang pendidikan tentang keaktifan belajar matematika siswa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe *Jigsaw*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil dari penelitian ini kiranya dapat sebagai bahan referensi untuk penata-kelolaan sekolah dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- b. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman oleh guru guna terus meningkatkan kualitas pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang sesuai sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran.
- c. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat menambah wawasan siswa, minat, dan mampu mengevaluasi diri agar lebih aktif belajar matematika di kelas.
- d. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi peneliti lain serta mampu memberikan inspirasi dalam memilih model pembelajaran yang baik.