

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Era globalisasi pendidikan memiliki peranan yang sangat penting. Guru sebagai pengajar dan pendidik adalah ujung tombak dari pendidikan sehingga dalam menghadapi tantangan globalisasi dituntut untuk meningkatkan profesionalitasnya. Salah satu langkah yang harus dilakukan seorang pendidik untuk meningkatkan profesionalitas pendidikan yaitu memperbaiki kualitas pembelajarannya. Kualitas pembelajaran yang baik, mampu membangun suatu mentalitas dan perilaku peserta didik supaya tangguh dalam menghadapi tantangan dinamika kehidupan global.

Salah satu aspek yang paling penting dalam meningkatkan kualitas dan mencapai tujuan nasional adalah kemampuan siswa dalam memahami berbagai disiplin ilmu. Salah satu disiplin ilmu yang sangat penting adalah matematika. Matematika merupakan ratu ilmu, memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan, karena sebagai ilmu dasar yang melatih kemampuan berhitung dan berpikir kritis peserta didik. Sehingga tidak jarang tolok ukur kecerdasan seseorang dilihat dari pelajaran matematika (Maulidya & Nugraheni, 2021). Susanto (dalam Claudia et al., 2020) menjelaskan bahwa matematika memiliki kegunaan praktis pada kehidupan sehari-hari sehingga pada hakikatnya penggunaan matematika tidak dapat terlepas dalam kehidupan sehari-hari. Namun kenyataannya peserta didik di sekolah lebih dominan tidak suka dengan

mata pelajaran matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang sukar dan memiliki banyak rumus serta perhitungan. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman siswa pada materi yang telah diajarkan oleh guru pada proses pembelajaran sehingga akan berdampak pada hasil belajar yang menurun. Menurut Rusman (2017) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Apabila hasil belajar menurun tentu akan mempengaruhi tujuan dan keberhasilan belajar.

Salah satu faktor yang mempengaruhi turunnya hasil belajar matematika diantaranya paradigma pembelajaran yang masih berorientasi pada *teacher centered*. Apalagi dengan prinsip matematika yaitu "*applied of science*", ilmu yang memang sulit dipelajari hanya dengan mendengarkan materi dari guru saja tanpa ada aplikasi langsung. Seharusnya memang dituntut ada perubahan dalam proses pembelajaran, orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru (*teacher centered*) beralih berpusat pada murid (*student centered*); metodologi yang semula lebih didominasi ekspositori berganti ke partisipatori; dan pendekatan yang semula bersifat tektual berubah menjadi kontekstual. Semula perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan (Rahim & Faranita, 2014).

Salah satu hal yang mendasar dalam dunia pendidikan adalah bagaimana usaha untuk meningkatkan proses belajar mengajar sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien. Pendidikan harus di beri makna mendalam bagi perbaikan, sebagai salah satu instrument utama pengembangan dalam ranah

kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang tepat agar siswa juga mampu berkembang dan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Menurut Amri (2013) metode pembelajaran adalah cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh hasil yang optimal. Melalui metode atau cara yang tepat tentu akan memberikan hasil belajar yang maksimal juga khususnya pada pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan pada saat pembelajaran di kelas menunjukkan bahwa metode yang digunakan memang masih konvensional atau berpusat pada guru, sehingga pada mata pelajaran tertentu khususnya matematika siswa merasa kesulitan. Pada saat proses pembelajaran guru menjelaskan materi saja dan setelah itu diberikan tugas. Hal tersebut membuat siswa cukup kesulitan dalam memahami materi khususnya bangun ruang pada mata pelajaran matematika secara maksimal. Padahal mata pelajaran matematika memang mata pelajaran yang harus diaplikasikan karena memang berkaitan juga dengan kehidupan sehari-hari kita. Permasalahan tersebut tentu akan memberikan dampak pada hasil belajarnya yang akan kurang maksimal. Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang memang sesuai dengan konsep-konsep pembelajaran dan materi pada pelajaran matematika. Siswa diharapkan dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan yang penekannya pada penataan nalar untuk memecahkan masalah serta keterampilan

dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Meinisa & Wasitohadi, 2019).

Salah satu model pembelajaran yang dirasa sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Dengan model kooperatif siswa akan lebih aktif karena akan berkemlompok. Dalam belajar kooperatif siswa dimungkinkan terlibat secara aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas (Lubis & Harahap, 2016). Model pembelajaran *jigsaw* mendorong siswa untuk mengembangkan sikap kolaboratif di kelas, aktif dan pembelajarn menggunakan model jigsaw penerapannya membuat peserta didik saling berinteraksi satu sama lain di kelompoknya sehingga proses pembelajaran akan terlihat aktif (Indrawan et al., 2021). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tentu akan membuat proses pembejaran lebih efektif. Pada penelitian ini model kooperatif tipe *jigsaw* sebagai salah satu solusi pada permasalahan pembelajaran dan hasil belajar matematika siswa. Tipe ini bisa digunakan dalam beberapa mata pelajaran, seperti ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, agama, bahasa dan lain-lain. Tipe ini cocok untuk semua kelas (Widiastuty, 2020). Beberapa ahli menyatakan bahwa model kooperatif *Jigsaw* unggul dalam memahami konsep-konsep sulit, bekerjasama dalam belajar serta mampu menambah kemampuan dan membantu siswa dalam belajar.

Selain model pembelajaran yang harus bervariasi menggunakan media juga merupakan faktor yang membuat siswa dapat memahami materi pembelajaran

dengan maksimal, karena media merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif (Kuswidyankoko et al., 2017). Siswa sekolah dasar akan lebih senang dan tertarik ketika menggunakan media dalam belajar daripada fokus pada materi pembelajaran saja (Wahyuni, 2021). Oleh karena itu guru harus mengembangkan ide untuk menggunakan media yang cocok di setiap proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada pelajaran matematika materi bangun ruang adalah ular tangga. Media ini sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan karena dengan media ular tangga siswa belajar sambil bermain, siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok, memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran ular tangga (Rahayu et al., 2022). Kelebihan tersebut membuat siswa tidak akan merasa bosan dan akan merasa senang dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran berbantu media ular tangga ini diharapkan mampu berdampak pada proses pembelajaran dan hasilnya belajar siswa khususnya pada hasil belajar matematika.

Berdasarkan latar masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “ Pengaruh model pembelajaran *jigsaw* berbantu media ular tangga terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Kabupaten Ngawi”.

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam skripsi ini, melihat luasnya ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, membutuhkan spesifikasi kajian hal-hal yang dilakukan agar pembahasan lebih terfokus, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

### 1. Variabel Penelitian

- a. Variabel Bebas : Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantu media ular tangga
- b. Variabel Terikat : Hasil belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar matematika terbatas pada materi bangun ruang.

### 2. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah pada siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Kabupaten Ngawi”.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media ular tangga terhadap terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Kabupaten Ngawi.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan pada penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran

kooperatif tipe *jigsaw* berbantu media ular tangga terhadap terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Karangtengah 4 Kabupaten Ngawi”.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi beberapa kegunaan atau manfaat sebagai berikut :

##### 1. Bagi Siswa

Sebagai tolak ukur hasil dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar serta sebagai masukan atau informasi kepada siswa dalam menyikapi suatu masalah yang dihadapi sehingga dapat lebih meningkatkan kemampuan memahami materi pelajaran matematika dan meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 2. Bagi Guru

Sebagai upaya meningkatkan profesionalitas dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat menentukan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi serta melaksanakan pembelajaran dengan lebih efektif dan efisien.

##### 3. Bagi Peneliti lain

Peneliti lain dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai referensi untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dan relevan untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa.

#### **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari salah pengertian mengenai judul skripsi ini, perlu ditegaskan pentingnya istilah-istilah dalam penelitian ini. Hal ini untuk

mendapatkan makna yang jelas, tegas, dan memperoleh kesatuan penelitian dalam memahami judul penelitian.

#### 1. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantu Media Ular Tangga

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah pembelajaran dengan siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang, heterogen dan bekerjasama saling membantu. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan bagian bahan pelajaran yang mesti dipelajari dan menyampaikan bahan tersebut kepada anggota kelompok asal dengan berbantu media permainan yang dilakukan oleh beberapa orang dengan cara setiap pemainnya memiliki bidak dan peluang berjalan dengan melempar dadu yang merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk membuat siswa tidak merasa bosan dan pembelajaran lebih variatif dan inovatif yang dapat melatih keterampilan sosio-emosional anak dan mempermudah anak dalam bertinteraksi dengan temannya.

Setiap kelompok mendapat tagihan laporan diskusi kelompok dan dipresentasikan di depan kelas. Adapun sintaks pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1. Sintaks Pembelajaran tipe *Jigsaw*

Fase-fase	Perilaku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan menyuguhkan berbagai fakta,

	pengalaman yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran.
Fase 3 Group atau kelompok asal/dasar	Siswa dikelompokkan menjadi kelompok asal/dasar dengan anggota 5 sampai 6 orang dengan kemampuan akademik yang heterogen. Setiap anggota kelompok diberikan sub pokok bahasan atau topik yang berbeda untuk mereka pelajari.
Fase 4 Kelompok ahli atau <i>expert group</i>	Guru menyuruh siswa yang mendapat topik sama berdiskusi dalam kelompok ahli
Fase 5 Tim ahli kembali pada kelompok	Siswa kembali ke kelompok asal/dasar untuk menjelaskan apa yang mereka dapatkan dalam kelompok ahli.
Fase 6 Evaluasi	Semua siswa diberikan tes yang melingkupi semua topik.
Fase 7 Memberikan penghargaan	Guru memberikan penghargaan baik secara individu maupun kelompok.

## 2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang merupakan hasil yang diterima oleh peserta didik dari pengalaman yang dialami oleh peserta didik di kehidupan sehari-hari melalui proses pembelajaran yang mempunyai manfaat bagi peserta didik salah satunya adalah dapat meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik serta dapat membantu peserta didik menggunakan penalaran dalam menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari menggunakan pemanfaatan pembelajaran matematika yang mencakup tiga aspek yang dapat diukur keberhasilannya melalui beberapa tes yaitu tes tulis dan tes lisan. Aspek kognitif diantaranya kemampuan pada ranah pengetahuan, pemahaman,

pengaplikasiannya, pengkajian, pembuatan serta pada ranah evaluasi. Aspek afektif diantaranya kemampuan pada penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai. Aspek psikomotorik diantaranya pada *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.