

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses sadar yang dilakukan kepada peserta didik guna menumbuhkan dan mengembangkan jasmani maupun rohani secara optimal untuk mencapai tingkat kedewasaan. Diskursus tentang pendidikan senantiasa dikaitkan dengan upaya pembentukan karakter. Dilihat dari Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021, tentang Standar Nasional Pendidikan Bab I pasal 1 menjelaskan Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang.

Perkembangan dunia informasi dan teknologi menuntut pendidik di bidang matematika untuk mampu melahirkan individu-individu yang kreatif yang dapat menciptakan solusi yang efektif dan efisien bagi masalah-masalah di dunia nyata melalui penggunaan kemampuan matematis mereka. Asesmen kemampuan matematika internasional telah menjadi tolok ukur keberhasilan pendidikan matematika di Indonesia. Untuk Asesmen TIMSS dan PISA, sejak pertama di laksanakan, Indonesia selalu berada pada posisi 5 negara terbawah diantara peserta lainnya. Untuk asesmen internasional PISA tahun 2006 dilaporkan bahwa siswa Indonesia mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan matematis yang berkaitan dengan pemodelan matematis. Beberapa permasalahan yang muncul antara lain karena sebahagian besar materi yang diujikan di PISA atau TIMSS belum termasuk dalam kurikulum matematika Indonesia dan beberapa materi atau topik belum pernah diajarkan di kelas matematika (Hartono & idah Karnasih, 2017).

Siswa memandang matematika merupakan mata pelajaran yang sulit, hal ini menyebabkan rasa bosan saat belajar matematika. Hal ini didukung oleh beberapa siswa

SMAN 1 Kedamean Gresik yang menyatakan bahwa guru cenderung lebih sering menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas sehingga hal ini dapat menjadikan siswa cepat bosan, jenuh dan dapat membuat suasana kelas menjadi kurang kondusif, Sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal. James mendefinisikan matematika sebagai berikut: “Matematika ialah ilmu yang berkaitan dengan logika tentang bentuk, besaran, susunan, serta konsep yang berkaitan dengan jumlah sangat banyak, terdiri dari 3(tiga) bagian yaitu aljabar, geometri, serta analisis” (Hasratuddin, 2014). Matematika menurut (Siagian M., 2017) merupakan ilmu yang membahas pola maupun keteraturan (pattern) serta tingkatan (order). Oleh karena itu hasil belajar matematika dapat dikatakan sebagai pengetahuan pada seorang untuk menguasai pelajaran matematika yang merupakan hasil korelasi antara pembelajaran yang ditunjukkan melalui perolehan nilai hasil tes (Prayitno, 2021: 159-169). Menurut Gagne (B. Uno, 2011) menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan kapasitas tersruktur dari perubahan individu yang diinginkan berdasarkan ciri-ciri atau variabel bawaannya melalui perlakuan pengajaran tertentu. Sedangkan hasil belajar merupakan hasil yang menunjukkan kemampuan seseorang siswa dalam menguasai bahan pengajarannya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika merupakan kemampuan seseorang dalam menguasai pelajaran matematika sebagai hasil interaksi edukatif yang ditunjukkan dengan nilai hasil tes (Prayitno, 2016: 35-36). Hasil belajar menurut (Ahmad Susanto, 2013: 5) adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung hasil belajar siswa adalah model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw.

Pembelajaran kooperatif *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara

kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2018: 202).

Metode Jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif di mana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan dari Jigsaw ini adalah mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

Maka dapat disimpulkan bahwa Jigsaw adalah metode pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik dalam kelompok untuk mengerjakan tugas yang terstruktur. Sehingga dengan metode ini diharapkan dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif, menjadikan siswa lebih aktif, dapat menciptakan suasana belajar baru yang tidak membosankan saat proses pembelajaran di dalam kelas, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, Maka Peneliti tertarik untuk mengadakan Penelitian dengan Judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SMA NEGERI 1 KEDAMEAN GRESIK”**.

B. Batasan Masalah

Agar Penelitian ini dapat lebih terarah berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka dalam hal ini peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas adalah:

1. Subjek Penelitian dibatasi pada siswa SMA Kelas X
2. Materi yang digunakan adalah materi Fungsi Kuadrat
3. Penelitian ini membahas Pengaruh Model Pembelajaran tipe Jigsaw pada materi Fungsi Kuadrat
4. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar dari 2 kelas, yaitu satu kelas dengan menerapkan model pembelajaran Jigsaw dan satu kelas menggunakan pembelajaran Konvensional Ini dapat dibandingkan melalui hasil belajar siswa yaitu, hasil Pre-test kelas Eksperimen dan kelas Kontrol, serta dibandingkan

dengan hasil post-test kelas Eksperimen dan kelas Kontrol.

5. Kelas Eksperimen merupakan kelas yang menggunakan model pembelajaran Jigsaw, sedangkan kelas Kontrol merupakan kelas yang menggunakan pembelajaran Konvensional
6. Pre-test dan Post-test yang diberikan berdasarkan sub Modul

C. Rumusan Masalah

Adakah pengaruh Model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar Matematika siswa?.

D. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran Tipe Kooperatif Jigsaw terhadap hasil belajar Matematika siswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa: Mahasiswa dapat menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw ini dalam proses belajar di kelas, sehingga dapat tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan didalam kelas.
2. Siswa: Siswa dapat lebih mudah memahami mata pelajaran matematika pada materi yang diajarkan, dapat meningkatkan rasa percaya diri, tanggung jawab, dan dapat membangun jiwa sosial melalui kerjasama Tim / kelompok dalam memecahkan masalah.
3. Guru: Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan Referensi terkait penggunaan model-model Pembelajaran dengan tepat, sehingga dapat menciptakan suasana belajar baru dengan aktif, menyenangkan dan tidak bersifat monoton pada siswa. Selain itu, pada penelitian ini guru dapat menerapkan model pembelajaran Jigsaw untuk proses pembelajaran di kelas agar tidak terkesan monoton pada siswa.

