

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat berkompetensi dalam persaingan global dan kemajuan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tujuan pendidikan juga tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa sistem pendidikan nasional bertujuan memberikan pendidikan yang bermutu serta relevansi dan efisiensi untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha dan akhlak mulia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa sesuai dengan tuntunan perubahan lokal, nasional, maupun global dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Depdiknas, 2003).

Pemerintah melakukan upaya pencapaian tujuan pendidikan nasional dengan membenahi kurikulum pendidikan dari Tahun 2006 diterapkan Kurikulum Pendidikan Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan diganti menjadi kurikulum 2013 (K-13) yang mulai dilaksanakan pada tahun 2013 hingga sekarang. Pembelajaran pada kurikulum 2013 lebih berorientasi pada aktivitas belajar siswa. Sani (2015:45) menyatakan bahwa penerapan pembelajaran kurikulum 2013 lebih ditekankan pada siswa untuk belajar observasi, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis data, dan mengkomunikasikan hasil belajar. Untuk menunjang pembelajaran, guru juga diwajibkan memiliki pengetahuan mengenai pendekatan saintifik untuk memberikan pembelajaran yang berkualitas dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan guru dan siswa, dalam bentuk interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru harus merencanakan tujuan pembelajaran secara sistematis berpedoman pada kurikulum 2013. Salah satu mata

pelajaran yang termuat dalam kurikulum SD kelas VI adalah mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang menjadi fokus perhatian guru. Menurut Hermawan, dkk (2009:8.27) mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut tampak jelas bahwa matematika digunakan manusia untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Susanto (2013:186) Pembelajaran Matematika adalah proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir siswa serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Bagi seorang guru, mengembangkan keaktifan siswa dan proses pembelajaran yang dapat melatih keterampilan dan kemampuan siswa yang optimal sulit untuk diterapkan. Selama ini yang sering terjadi guru adalah orang yang tahu segalanya dan menjadi pusat perhatian dalam proses pembelajaran, sementara siswa hanya mengikuti saja. Padahal pembelajaran yang baik harus terlebih dahulu dirancang dengan baik. Persoalan yang terjadi di lapangan yang dihadapi oleh guru adalah lemahnya proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan di kelas VI Sekolah Dasar se-Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak menunjukkan masih banyak ditemukan pembelajaran kecenderungan *Teacher Center*. Proses pembelajaran menggunakan metode konvensional, siswa hanya menjadi obyek pembelajaran tanpa memperhatikan berbagai karakteristik dan emosi yang dimiliki siswa itu sendiri. Disamping itu siswa tidak terbiasa memecahkan masalah dengan berdiskusi kelompok sehingga siswa pasif dan tidak termotivasi dalam pembelajaran. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab kemampuan matematis siswa rendah. Salah satu

solusi dalam mengatasi permasalahan di atas adalah perlu diterapkannya model pembelajaran Inkuiri.

Menurut Arend. R.I (dalam Murtono, 2012) pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ini, siswa belajar dalam kelompok yang heterogen dan beranggotakan 4 sampai 6 orang, yang disebut kelompok asal. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas penguasaan bagian dari materi belajar yang ditugaskan kepadanya, kemudian mengajarkan bagian tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Tiap-tiap anggota kelompok yang mendapat tugas penguasaan bagian materi itu disebut ahli.

Sementara Menurut Isjoni (2014:54) model pembelajaran kooperatif *jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Kooperatif Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar*”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian tentang “*Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Kooperatif Jigsaw terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang di Sekolah Dasar*” sebagai berikut :

1. Apakah model pembelajaran Inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada siswa Kelas VI Sekolah Dasar se-Dabin Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika pada siswa Kelas VI Sekolah Dasar se-Dabin Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak?
3. Adakah perbedaan pengaruh antara model pembelajaran Inkuiri dan Kooperatif *Jigsaw* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas VI

Sekolah Dasar se-Dabin Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian tentang model Pembelajaran Inkuiri dan kooperatif *Jigsaw* terhadap hasil belajar Matematika materi bangun ruang bertujuan sebagai berikut :

1. Menganalisis besar pengaruh model Inkuiri terhadap hasil belajar Matematika pada siswa Sekolah Dasar Kelas VI se-Dabin Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak.
2. Menganalisis besar pengaruh model Kooperatif *Jigsaw* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa Sekolah Dasar Kelas VI se-Dabin Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak.
3. Menemukan perbedaan pengaruh model Inkuiri dan dan kooperatif *Jigsaw* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa Sekolah Dasar Kelas VI se-Dabin Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan kajian ilmu tentang model Inkuiri dan kooperatif *Jigsaw* dan menjadi bahan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Dinas Pendidikan

Memberikan informasi apakah model Inkuiri dan kooperatif *Jigsaw* secara parsial maupun simultan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

- b. Bagi Sekolah

Memberikan masukan positif agar hasil belajar siswa kususny Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar kelas VI se-Dabin Wijaya

Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak meningkat melalui pembelajaran Inkuiri dan Kooperatif *Jigsaw*.

c. Bagi Guru

Menambah wawasan pengalaman yang baru mengenai model pembelajaran Inkuiri dan kooperatif *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang diajarkan.

d. Bagi Siswa

Diterapkannya model pembelajaran Inkuiri dan kooperatif *Jigsaw* diharapkan dapat memberikan suasana menyenangkan dalam pembelajaran dengan adanya kolaborasi yang mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang sederhana.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Pengaruh penerapan model pembelajaran Inkuiri dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa Sekolah Dasar kelas VI se-Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak.
2. Penelitian ini dilakukan di Kelas VI mata pelajaran Matematika Sekolah Dasar se-Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak.
3. Sampel dalam penelitian adalah SD yang ada di Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak.
4. Penelitian dilakukan fokus pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang.
5. Penelitian ini menitikberatkan pada pembelajaran Inkuiri dan *Jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas VI se-Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Karangtengah Kabupaten Demak.

1.6 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah pengertian variabel yang diungkap dalam definisi konsep tersebut, secara operasional, secara praktik, secara nyata dalam lingkup obyek penelitian/obyek yang diteliti.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Model Inkuiri

Definisi model pembelajaran Inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Sintaks model pembelajaran inkuiri adalah:

Tahap 1 (orientasi siswa pada masalah)

Tahap 2 (merumuskan masalah)

Tahap 3 (merumuskan hipotesis)

Tahap 4 (mengumpulkan data)

Tahap 5 (menguji hipotesis)

Tahap 6 (merumuskan kesimpulan)

2. Model *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompoknya yang lain.

Sintaks model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* :

Tahap 1 (Siswa dikelompokkan dengan anggota 4-6 orang)

Tahap 2 (Tiap orang dalam tim diberi materi dan tugas yang sama)

Tahap 3 (Anggota dari tim yang berbeda dengan penugasan yang sama) membentuk kelompok baru (kelompok ahli).

Tahap 4 (Setelah kelompok ahli berdiskusi, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan kepada anggota kelompok tentang sub bab yang mereka kuasai.

Tahap 5 (Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi)

Tahap 6 (Pembahasan)

Tahap 7 (Penutup)

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Domain kognitif mencakup: (a) pengetahuan; (b) *comprehension* pemahaman; (c) *penerapan*; (d) *analysis*; (e) *Synthesis*; (f) *evaluating* (menilai). Domain afektif mencakup: (a) *receiving* (sikap menerima); (b) *responding* (memberikan respon); (c) *Valuing* (menilai); (d) *organization* (Organisasi); (e) *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik mencakup: (a) *initiatory*; (b) *pre-routine*; (c) *rountinized*; (d) keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.