

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dan mendasar bagi setiap individu, karena dengan Pendidikan akan terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas membangun bangsa Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional indonesia dan perubahan zaman. Hamalik (2015:79) menjelaskan bahwa pendidikan adalah suatu proses mempengaruhi siswa dalam menyesuaikan diri atau adaptasi sebaik mungkin terhadap lingkungan dan akan menimbulkan perubahan dalam dirinya didalam kehidupan masyarakat.

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang meningkat. Salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah Pendidikan. Berdasarkan Undang-undang RI No.2 tahun 2003 Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini menjadikan Pendidikan Nasional untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia dan juga keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Mustakim (2011: 7-8) Pendidikan tingkat dasar merupakan akar pendidikan selanjutnya sehingga keberhasilan akan sangat menentukan proses belajarnya di jenjang yang lebih tinggi.

Matematika merupakan cabang ilmu eksak yang mempunyai peran penting baik dalam cabang ilmu lain maupun dalam kehidupan sehari-hari. Lilis (2017:5)

menjelaskan bahwa matematika merupakan akar dari berbagai ilmu pengetahuan serta menjadi cikal bakal ilmu pengetahuan lain bermunculan, Jadi dapat disimpulkan bahwa sumber dari segala ilmu pengetahuan adalah ilmu matematika. Matematika berperan penting dalam dunia Pendidikan, Pentingnya ilmu matematika dapat diketahui dari adanya mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjangnya. Hasratuddin (2014:30) menyatakan bahwa, Matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalaran deduktif, sehingga belajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi.

Rendahnya hasil belajar siswa diduga siswa kurang mampu menerima materi yang diberikan oleh guru dan terjadi karena penerapan model konvensional/monoton yang masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Seorang guru yang menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai dengan keadaan kelas. Oleh karena itu perlu digunakan sebuah metode yang dapat menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran dan guru hanya bertindak fasilitator dalam proses pembelajaran tersebut.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan pada diri siswa, perubahan saat proses pembelajaran hasil belajar siswa. Hasil belajar yang baik ialah hasil belajar yang mampu mencapai tujuan pembelajaran baik fisik, mental, maupun emosional. Hasil belajar juga dipengaruhi ketepatan guru dalam mengemas pembelajaran dengan baik, tapi pada kenyataan banyak ketidaksesuaian yang terjadi dalam proses pembelajaran. Terutama pada pembelajaran matematika, guru lebih dominan mengajar dengan menggunakan metode ceramah atau pembelajaran berpusat pada guru, yang menuntut siswa untuk menghafalkan semua materi yang telah disampaikan, serta tidak digunakannya model pembelajaran. Sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran yang disampaikan dan cenderung mengabaikannya sehingga hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan hasil observasi wawancara di SDN 1 Gemiring Kidul dengan guru kelas pada 27 Juli 2022, bahwa hasil ulangan tema 1 subtema 5 siswa kelas

V pada pembelajaran matematika masih tergolong rendah. Terdapat 41,37% siswa nilai ulangan matematika masih di bawah standart ketuntasan yang diharapkan. Hal ini karena siswa kurang begitu memahami materi dikarenakan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran dan keterampilan guru dalam mengajar terkesan membosankan yaitu dengan metode ceramah di depan kelas mengakibatkan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa dikatakan mencapai KKM apabila mendapatkan nilai minimal 75 atau lebih. Data tersebut menjelaskan bahwa dari 29 siswa, terdapat 10 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM dan 19 siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Kegiatan pembelajaran yang didominasi oleh guru. Siswa dituntut untuk menghafal rumus, sehingga pemahaman konsep matematika siswa rendah. Selain itu pada pembelajaran matematika cara berpikir siswa dari hal kongkrit ke abstrak, sehingga siswa membutuhkan media dalam memahami konsep matematika.

Asumsi dari hasil observasi awal, menunjukkan bahwa guru yang mengajar pada kelas V SDN 1 Gemiring Kidul adalah guru yang sudah disertifikasi sebagai tenaga ahli guru itu sudah menggunakan berbagai metode yaitu metode ceramah, metode pemberian tugas, metode tanya jawab, dan metode diskusi tetapi belum menggunakan metode lain yang lebih menarik, seperti pembelajaran kooperatif, dan juga sangat kurang menggunakan fasilitas media visual yaitu penggunaan alat peraga sehingga peneliti mengambil kesimpulan sementara bahwa letak masalahnya yaitu guru belum menggunakan metode kooperatif dan masih kurang menggunakan alat peraga. Terkait hal tersebut maka selain program pembelajaran harus lengkap juga seharusnya ditopang dengan fasilitas yang lengkap dan relevan yang mana dalam penelitian ini peneliti terfokus pada penggunaan media barung pada pembahasan materi bangun ruang.

Mulyasa (2013:131) menyebutkan bahwa suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh siswa di kelas telah mencapai KKM. Merujuk pendapat ahli dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gemiring kidul masih rendah. Sehingga memerlukan model dan media pembelajaran untuk melibatkan siswa secara langsung. Model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran berkelompok, dimana setiap

siswa dalam kelompok dituntut aktif dalam dan memiliki tanggung jawab. Menurut Huda (2011:31) Pembelajaran kooperatif bekerja sama untuk mencapai tujuan Bersama dalam suasana kooperatif, setiap anggota bersama-sama berusaha mencapai hasil yang nantinya bisa dirasakan oleh semua anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif mengacu pada model pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu belajar dan juga memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga, menghargai setiap perbedaan memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing. Pembelajaran kooperatif ada beberapa macam seperti *jigsaw*, *think pair share*, *group Investigation*, *take a match*, *picture and picture* dan masih banyak model pembelajaran kooperatif yang lainnya.

Yang dirasa tepat adalah model pembelajaran *Jigsaw* karena model *Jigsaw* memiliki karakter yang dituntut aktif dan tanggung jawab setiap siswanya. Model pembelajaran *Jigsaw* mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru meningkatkan hasil belajar dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif. Dengan melibatkan siswa secara langsung, maka diperlukan model pembelajaran kelompok yang mana disetiap siswa memiliki tanggung jawab masing-masing, jadi tidak bisa bergantung pada teman kelompoknya dan ketika menggunakan model kelompok otomatis siswa ikut serta aktif semua dan tanggung jawab. Metode kelompok yang tepat adalah model *Jigsaw*. Dalam pembelajaran model *Jigsaw*, terdapat kelompok asal dan kelompok ahli. Kelompok asal yaitu kelompok induk siswa yang beranggotakan 4-6 siswa dengan kemampuan, asal, dan latar belakang keluarga yang beragam. Para anggota dari tim-tim yang berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (tim ahli) saling membantu satu sama lain tentang topik pembelajaran yang ditugaskan kepada mereka. Kemudian siswa-siswa itu kembali pada tim atau kelompok asal untuk menjelaskan kepada anggota kelompok yang lain tentang apa yang telah mereka pelajari sebelumnya pada pertemuan tim ahli. Guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa

sendiri. Guru tidak hanya memberikan pengetahuan pada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikirannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan ide-ide mereka, ini merupakan kesempatan bagi siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri.

Melalui model *Jigsaw* ini diharapkan siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan juga dapat meningkatkan keterampilan, berkomunikasi, anggota bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya pada kelompok lain. Menurut Isjoni (2010) *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student oriented*), terutama mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Kondisi tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Harni dalam Jurnal Paedagogy Fakultas Ilmu Pendidikan & Psikologi UNDIKMA dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw pada Siswa Kelas IV SDN Uebone”. Menghasilkan bahwa ada peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan hasil belajar pada siklus I sebesar 38,09% dan hasil belajar siklus II sebesar 85,71%. Jadi, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 48% dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Uebone. Hal itu disebabkan di SDN Uebone masih menggunakan system pembelajaran yang konvensional dan guru hanya menggunakan buku acuan yang telah ditentukan dari atasan, buku paket atau pedoman pegangan guru sangat minim, begitu pula dengan fasilitas lainnya seperti buku bacaan buat siswa dan model lainnya masih sangat sedikit. Beberapa siswa terkadang sering tidak mengerjakan pekerjaan rumah serta tidak memiliki keinginan untuk bertanya serta penggunaan metode ceramah dominan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan Rusli Yunus dalam jurnal ilmiah Universitas Bina Darma dengan judul “ Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui pembelajaran Jigsaw di kelas VI SDN 06 Indralaya Utara”. Menghasilkan peningkatan belajar dilihat dari siklus I menunjukkan ketuntasan sebesar 63,33% dengan KKM 65. Pada siklus II, hasil belajar matematika meningkat dengan ketuntasan sebesar 90%. Rata-rata nilai kelas sebesar 84,6 dari 30 siswa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.

Penerapan model pembelajaran *Jigsaw* untuk meningkatkan siswa pada mata pelajaran matematika. Selama ini jarang bahkan belum pernah diterapkan di SDN 1 Gemiring Kidul. Berdasarkan hal tersebut, Peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di SDN 1 Gemiring Kidul. Peneliti berharap dengan penerapan model pembelajaran yang berbeda tersebut, siswa lebih mudah memahami materi dan keaktifan siswa dapat menjadi jauh lebih baik dalam proses pembelajaran serta hasil belajar meningkat. Dengan adanya model pembelajaran telah menjadikan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga aktivitas belajar mengajar dapat meningkat, dan siswa tidak mudah bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka dalam penelitian ini peneliti tertarik untuk meneliti dengan menggunakan model *Jigsaw* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran mata pelajaran matematika di SD yang dapat membawa siswa lebih efektif dalam belajar dan menyenangkan. Dengan menetapkan judul ***“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Barung (Bangun Ruang) Pada Siswa Kelas V SD”***.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media barung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Gemiring Kidul pada pembelajaran matematika?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan media barung dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 1 Gemiring Kidul pada pembelajaran matematika?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan peneliti ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Gemiring Kidul menggunakan penerapan model *Jigsaw* berbantuan media barung.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa kelas V SDN 1 Gemiring Kidul menggunakan penerapan model *Jigsaw* berbantuan media barung.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu secara teoretis dan praktis.

#### **1.4.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan keterampilan dan afektif tentang upaya permasalahan dalam hasil belajar matematika. Menambah pemahaman siswa dengan model *jigsaw* dengan berbantuan media barung dan juga dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika bangun ruang.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Praktis diharapkan penelitian dapat bermanfaat bagi semua pihak antara lain.

#### 1.4.2.1 Bagi Siswa

- a. Penerapan model *Jigsaw* diharapkan dapat meningkat hasil belajar bagi siswa.
- b. Menumbuhkan motivasi siswa melalui belajar sambil bermain dan menyalurkan ide barunya supaya menghasilkan kegiatan yang bermakna dalam pembelajaran, serta dalam kemampuan belajar dan pemahaman siswa.

#### 1.4.2.2 Bagi Guru

- a. Dapat memberikan informasi kepada guru tentang model penerapan *Jigsaw*.
- b. Dapat memberikan informasi kepada guru tentang model penerapan *Jigsaw* dalam meningkatkan keterampilan siswa.
- c. Dapat memberikan informasi kepada guru tentang model penerapan *Jigsaw* dalam meningkatkan sikap siswa.

#### 1.4.2.3 Bagi Sekolah Dasar

- a. Dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah yang bersangkutan.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah baik secara kognitif, psikomotorik, maupun afektif.

### 1.5 Ruang lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan-batasan atau ruang lingkup penelitian yaitu diterapkan pada siswa kelas V semester 2 SDN 1 Gemiring Kidul tahun ajaran 2022/2023 pada mata pelajaran matematika semester genap pada materi bangun ruang. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sejumlah 29 siswa, diantaranya 16 laki-laki dan 13 perempuan. Penelitian dengan judul **“Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model *Jigsaw* Berbantuan Media Barung Pada Siswa Kelas V SD”** memiliki ruang lingkup tersebut.



## 1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah satu tafsir tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna definisi operasional variabel sebagai berikut.

### 1.6.1 Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima angka-angka dalam pengalaman belajar sebagai wujudnya berupa tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar berupa penguasaan materi setelah guru menggunakan model pembelajaran pada saat proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan penilaian tes kognitif.

Indikator hasil belajar sebagai berikut. 1) Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri 6 aspek, yaitu (C1) mengingat (*remembering*), (C2) memahami (*understanding*), (C3) mengaplikasikan (*applying*), (C4) menganalisis (*analysing*), (C5) mengevaluasi (*evaluating*), dan (C6) menciptakan (*creating*). 2) Ranah afektif berkaitan sikap yang terdiri dari (A1) menerima, (A2) merespon, (A3) menghargai, (A4) mengorganisasi, dan (A5) karakterisasi menurut nilai. 3) Ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Psikomotorik memiliki 5 aspek yaitu (P1) meniru, (P2) manipulasi, (P3) presisi, (P4) artikulasi, dan (P5) naturalisasi.

### 1.6.2 Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model pembelajaran *Jigsaw* adalah model pembelajaran kooperatif yang mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang dengan heterogen. Dalam model ini, siswa memiliki saling ketergantungan satu sama lain dan bertanggung jawab dengan pembelajaran matematika kubus dan balok.

Langkah-langkah model pembelajaran *Jigsaw*.

1. Guru membagi topik pelajaran menjadi empat bagian atau subtopik
2. Guru memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas.
3. siswa dibagi dalam kelompok berempat. Pembagian subtopic kepada setiap kelompok

4. Siswa diminta membaca atau mengerjakan bagian atau subtopic mereka masing-masing.
5. Setelah selesai, siswa saling berdiskusi mengenai bagian atau subtopik yang dibaca atau dikerjakan masing-masing bersama anggota kelompok.
6. Setiap grup akan menjelaskan di depan kelas hasil dari diskusi yang telah dilaksanakan
7. Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik tersebut. Diskusi ini bisa dilakukan antar kelompok atau bersama seluruh siswa.

### **1.6.3 Media BARUNG (Bangun Ruang)**

Media Barung merupakan media pembelajaran yang menggunakan bangun ruang (barung) sebagai alat bantu dalam melakukan proses belajar mengajar. Media barung ini merupakan media yang paling mudah penggunaannya, karena tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Sebagai objek nyata, media barung merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna.