

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Salah satu upaya guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yaitu dapat menarik minat, antusiasme siswa, dan memotivasi siswa agar senantiasa belajar semangat. Suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar optimal. Pencapaian hasil belajar optimal dapat dilihat dalam pemahaman materi pelajaran.

Matematika sering kali dianggap pelajaran yang tidak menyenangkan, padahal fungsi memegang peranan penting, khususnya pembentukan pola pikir dan penguasaan untuk penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Di SDN Cibadak Bandung pada kenyataan menunjukkan:

1. Sebagian besar pengajaran matematika diberikan secara klasikal melalui metode ceramah dan tanpa melihat kemungkinan penerapan metode lain yang sesuai dengan jenis materi, bahan dan alat yang tersedia.
2. Siswa kurang berminat mengikuti proses pembelajaran sebab membosankan, tidak menarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan tidak ada motivasi dari dalam diri siswa untuk berusaha memahami apa yang di ajarkan oleh guru.
3. Siswa kurang kreatif, kurang terlibat langsung, dan tidak muncul pertanyaan dari siswa.

4. Nilai rata-rata ulangan yang diperoleh dua tahun terakhir yang hanya mencapai 5,06 tahun ajaran 2006/2007 dan 5,2 tahun ajaran 2007/2008. Nilai rata-rata ini jika dibandingkan dengan ketuntasan belajar menurut kurikulum yakni sebesar 6,0 atau 60 % dapat dikatakan bahwa nilai tersebut berada di bawah standar ketuntasan yang diharapkan.
5. Khusus pada pembelajaran matematika di pokok bahasan bangun datar dan bangun ruang, siswa sering mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang menyangkut sifat-sifat, cara menggambar, membuat jaring-jaring bangun ruang, dan simetri lipat dan sumbu simetri bangun datar, sehingga perlu diadakan pengajaran remedial setelah diadakan kuis atau ulangan untuk soal materi bangun datar dan bangun ruang.

Telah terbukti di SDN Cibadak Bandung bahwa setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima pelajaran yang dijelaskan oleh guru. Untuk meminimalkan perbedaan tersebut, maka dibentuk secara berkelompok agar siswa dapat saling mengisi, saling melengkapi, serta bekerja sama dalam menyelesaikan soal-soal atau tugas yang diberikan oleh guru. Dengan demikian tujuan pengajaran dapat tercapai dan hasil belajar siswa pun dapat ditingkatkan.

Oleh karena itu, kiranya perlu penanggulangan kondisi dalam memperbaiki kemampuan matematika siswa tersebut adalah perlunya dilakukan penelitian dengan penggunaan model Kooperatif Tipe Jigsaw di pembelajaran matematika di kelas V SDN Cibadak Kota Bandung.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini yang menjadi masalah utama adalah kesulitan siswa kelas V SDN Cibadak Bandung dalam memahami materi bangun datar dan bangun ruang. Masalah tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di kelas V SDN Cibadak Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa tentang bangun datar dan bangun ruang melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat ditingkatkan di kelas V SDN Cibadak Bandung?
3. Bagaimana hambatan/kendala pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk mengatasi kesulitan siswa sekaligus membantu siswa kelas V SDN Cibadak Bandung dalam memahami konsep bangun datar dan bangun ruang. Secara khusus tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di kelas V SDN Cibadak Bandung.
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa tentang bangun datar dan bangun ruang melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat ditingkatkan di kelas V SDN Cibadak Bandung.

3. Hambatan/kendala dalam pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe jigsaw.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

##### 1. Bagi Siswa

- Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap mata pelajaran matematika.
- Dapat menumbuhkan semangat kerjasama antar siswa, meningkatkan motivasi dan daya tarik siswa terhadap matematika.

##### 2. Bagi Guru

- Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Dapat dijadikan bahan acuan dalam menyusun rencana dan melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang sesuai.

##### 3. Bagi Sekolah

- Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dan dikembangkan di sekolah, baik untuk mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya.

#### 4. Bagi Peneliti

- Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.
- Sebagai alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang professional.

### E. Definisi Operasional

#### 1. Pembelajaran Kooperatif Jigsaw

Adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendukung siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

#### 2. Pengertian Bangun Datar dan Bangun Ruang

##### a. Bangun Datar

Bangun datar merupakan bangun dua dimensi. Maksudnya adalah tidak memiliki ruang hanya sebuah bidang datar saja. Jenis bangun datar bermacam-macam, antara lain persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, segi lima, layang-layang, belah ketupat, trapesium dan lingkaran.

- Lingkaran dan jajargenjang

Lingkaran adalah himpunan semua titik pada bidang dalam jarak tertentu, yang disebut jari-jari, dari suatu titik tertentu, yang disebut pusat.

Jajar Genjang adalah suatu bangun datar yang terbentuk oleh segitiga dengan bayangannya jika diputar setengah putaran pada salah satu sisi yang dimilikinya.

- Persegi panjang dan layang-layang

Persegi Panjang adalah bangun datar mirip bujur sangkar namun dua sisi yang berhadapan lebih pendek atau lebih panjang dari dua sisi yang lain. Dua sisi yang panjang disebut panjang, sedangkan yang pendek disebut lebar.

Layang-layang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing pasangannya sama panjang dan saling membentuk sudut.

- Segitiga dan segilima

Segitiga adalah nama suatu bentuk yang dibuat dari tiga sisi yang berupa garis lurus dan tiga sudut.

Segilima adalah bangun datar dengan 5 sisi yang sama panjang.

- Trapesium

Trapesium adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang dua diantaranya saling sejajar namun tidak sama panjang.

#### **b. Bangun Ruang**

Bangun Ruang merupakan bangun tiga dimensi yang dapat dilihat dari sisi mana pun. Macam-macam bangun ruang yaitu:

- Balok, adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi atau persegi panjang, dengan paling tidak satu pasang diantaranya berukuran berbeda.
- Bola, adalah bangun ruang yang berbentuk bulat dan seperti bola.

- Kerucut adalah sebuah limas istimewa yang beralas lingkaran. Sisi tegak kerucut tidak berupa segitiga tapi berupa bidang lengkung yang disebut selimut kerucut.
- Kubus adalah balok yang dibentuk oleh enam persegi sama dan sebangun
- Prisma adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh alas dan tutup identik berbentuk segi-n dan sisi-sisi tegak berbentuk segiempat.
- Limas adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh alas berbentuk segi-n dan sisi-sisi tegak berbentuk segitiga.
- Tabung adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh dua buah lingkaran identik yang sejajar dan sebuah persegi panjang yang mengelilingi kedua lingkaran tersebut.

