

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada hakekatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam suatu pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen dalam proses belajar mengajar merupakan pemegang peran yang sangat penting. Guru bukan hanya sekedar penyampai materi saja, tetapi lebih dari itu guru dapat dikatakan sebagai sentral pembelajaran.

Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses belajar mengajar, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pengajaran menjadi lebih efektif juga menarik sehingga bahan pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajari bahan pelajaran tersebut.

Sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 tentang pendidik dan tenaga kependidikan yang menyatakan bahwa "pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis".

Dari tahun ke tahun pemerintah mengupayakan perbaikan dan penyempurnaan kurikulum. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2004. KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun,

dikembangkan, dan dilaksanakan oleh setiap satuan pendidikan dengan memperhatikan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dikembangkan Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Kurikulum ini juga dikenal dengan sebutan Kurikulum 2006.

KTSP lebih mudah diterapkan, karena guru diberi kebebasan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sesuai dengan lingkungan dan kultur daerahnya. Oleh karena itu, keberhasilan kurikulum dipengaruhi oleh kemampuan guru yang akan menerapkan dan mengaktualisasikannya dalam pengajaran. Guru juga diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas peserta didik. Karena dalam KTSP guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembelajaran berpusat pada peserta didik, metode ceramah perlu dikurangi. Metode-metode lain, seperti diskusi, pengamatan, tanya-jawab perlu dikembangkan.

Guru adalah profesi yang penuh dengan tantangan, kreativitas, dan keteguhan. Ketika seorang guru mulai melaksanakan profesinya sebagai pendidik dan pengajar, ia memerlukan pemikiran yang mendalam untuk terus menerus mengkaji dan mengasah kemampuannya sehingga dapat menemukan cara yang tepat untuk menghasilkan “cita rasa” yang sesuai dengan keinginan tiap-tiap siswa. (Abdul Rahmat, 2009)

Berdasarkan pengalaman mengajar di tingkat SD, masih banyak siswa kurang menyukai pelajaran matematika, sehingga daya serap mata pelajaran ini lebih rendah jika dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya. Berdasarkan fenomena inilah guru matematika dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan sebuah pembelajaran sehingga siswa merasa senang belajar Matematika.

Salah satu pokok bahasan matematika yang dianggap sulit oleh siswa kelas 5 SDIT Adzka 1 Sukabumi diantaranya adalah tentang materi bangun ruang dimana jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 70% DSK. (Daya Serap Klasikal). DSK ini belum mencapai 80% sehingga perlu dilakukan penelitian ini. Beberapa kemungkinan penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam materi bangun ruang adalah:

1. Metode pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi siswa. Guru hanya memberi penjelasan satu arah dengan menunjukkan berbagai model bangun ruang, sehingga siswa merasa tidak tertantang untuk mengetahui dan memahami lebih rinci tentang unsur, sifat, dan volume bangun ruang.
2. Tidak adanya metode kerjasama antar siswa untuk menyelesaikan sebuah permasalahan, padahal biasanya siswa cenderung lebih faham dengan bahasa temannya sendiri dibandingkan bahasa gurunya.
3. Tidak mantapnya konsep tentang bangun datar. Konsep bangun datar adalah konsep yang harus lebih dahulu difahami oleh siswa, karena bangun ruang adalah bangun tiga dimensi yang terdiri dari beberapa bangun datar.
4. Penggunaan media bangun ruang yang terbatas saat pembelajaran berlangsung. Biasanya guru hanya menggunakan satu perangkat media saja sebagai contoh yang ditunjukkan kepada siswa. Dengan demikian kesempatan siswa untuk mengeksplorasi dan mengidentifikasi benda konkrit semakin kecil.

Dari latar belakang di atas, penulis memilih judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Bangun Ruang Melalui

Pendekatan *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Di Kelas V SDIT Adzkia 1 Sukabumi ”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana proses pembelajaran tentang bangun ruang melalui pendekatan *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran matematika kelas V di SDIT Adzkia 1 Sukabumi ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa tentang materi bangun ruang melalui pendekatan *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* mata pelajaran matematika kelas V di SDIT Adzkia 1 Sukabumi ?

## **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan metode *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tentang materi bangun ruang mata pelajaran Matematika kelas V di SDIT Adzkia 1 Kecamatan Cisaat Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2011/2012.
2. Penerapan metode *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tentang materi bangun ruang mata pelajaran Matematika kelas V di SDIT Adzkia 1 Kecamatan Cisaat Kabupaten Sukabumi Tahun Pelajaran 2011/2012.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini dilaksanakan untuk:

1. Mengungkap proses pembelajaran tentang bangun ruang melalui pendekatan *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* mata pelajaran matematika kelas V SDIT Adzki 1 Sukabumi.
2. Mengungkap peningkatan hasil belajar siswa tentang bangun ruang melalui pendekatan *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* pada mata pelajaran Matematika Kelas V SDIT Adzki 1 Sukabumi.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, diharapkan dapat dijadikan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dapat mengubah perolehan peringkat prestasi belajar yang lebih baik.
2. Bagi peneliti, diharapkan dapat dijadikan umpan balik untuk mengadakan koreksi diri, sekaligus usaha untuk memperbaiki kualitas diri sebagai seorang guru yang profesional dalam upaya meningkatkan mutu hasil dan proses belajar siswa.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dalam mempertimbangkan pengambilan keputusan untuk mengadakan pembinaan dan peningkatan kemampuan guru sekaligus sebagai bahan

masukan bagi Kepala Sekolah tentang kondisi proses pembelajaran di sekolah tersebut.

4. Bagi pembaca, menjadi pengalaman yang berharga untuk melaksanakan pengajaran pada waktu yang akan datang.

## F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. *Cooperative Learning* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.
2. *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Arends, 1997).
3. Hasil belajar menurut Anni (2004:4) merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Sedangkan hasil belajar menurut Sudjana (1990:22) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa

tersebut mengalami aktivitas belajar. Sedangkan dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah nilai ulangan harian dan tugas yang diberikan oleh peneliti yang berupa skor atau angka.

4. Bangun ruang adalah bangun tiga dimensi yang terbentuk dari unsur panjang, lebar, dan tinggi. Karakteristik utama bangun ruang adalah memiliki tinggi sehingga dapat berdiri tegak. ([http://www.Anne Ahira.com](http://www.AnneAhira.com)) Bangun ruang yang terdapat dalam materi penelitian ini adalah prisma tegak, tabung, limas, dan kerucut.

