

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar pada saat ini adalah sistem klasikal. Dengan sistem klasikal kecepatan pengajaran dilaksanakan berdasarkan perkiraan kecepatan rata-rata siswa. Dengan demikian, akan ada siswa yang merasa bahwa pengajaran yang dilakukan oleh guru terlalu cepat, yaitu siswa yang lambat dalam belajar, sebaliknya ada pula siswa lain yaitu siswa yang cepat dalam menerima pelajaran yang merasa bahwa pengajaran yang dilakukan guru terlalu lambat. Siswa yang lambat dalam belajar akan bingung, sedangkan siswa yang cepat dalam belajar akan merasa bosan. Kedua kelompok siswa tersebut, yaitu siswa yang cepat dalam belajar matematika dan siswa yang lambat, perlu mendapat perhatian. Siswa yang cepat dalam belajar memerlukan kecepatan yang lebih dari kegiatan siswa umum. Sebaliknya siswa yang lambat dalam belajar memerlukan bantuan untuk menuntaskan hasil belajarnya.

Dengan *Cooperative Learning* teknik *Jigsaw* siswa yang pandai diberi kesempatan untuk menghabiskan waktunya dengan cara membantu siswa yang kurang pandai. Sebaliknya, siswa yang kurang pandai akan bertambah pemahamannya karena mendapat bimbingan dari temannya yang lebih pandai.

Cooperative Learning teknik *Jigsaw* memunculkan kerja sama antar siswa dari semua tingkatan untuk bekerja sama dari semua tingkatan untuk bekerja sama dalam rangka mencapai tujuan, saling membantu untuk belajar dan mencapai tujuan. Slavin (1986) juga menjelaskan “bahwa belajar kelompok, siswa bukan mengerjakan sesuatu sebagai suatu tim, melainkan belajar sesuatu sebagai suatu tim”. Oleh karena itu, kerja kelompok tidak dilakukan setelah seluruh anggota kelompok memahami dengan tuntas materi pelajaran yang akan dipelajari.

Kelly (Setiawan I, 2010:3) mengemukakan pengertian “*Cooperative Learning* adalah pengajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil, dimana siswa bekerja sama untuk menambah atau memperoleh hasil belajar yang optimal”.

Salah satu model *Cooperatif Learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu “Model Cooperatif Learning Teknik *Jigsaw*”, karena dalam model Cooperatif Learning Teknik *Jigsaw* siswa tidak hanya mencari dan menemukan pengetahuan sebagai solusi untuk memecahkan masalah kelompoknya tetapi siswa juga dapat menjelaskan ringkasan materi di depan kelas sehingga tercipta kegiatan belajar variatif dan memotivasi siswa. Maka dengan demikian keinginan belajar siswa meningkat dan dapat diharapkan hasil belajar maupun pemahaman siswa meningkat.

Dalam penelitian kali ini pendekatan yang diterapkan di SDN. Babakan Ciparay 2 kelas IV adalah model pendekatan kooperatif teknik *Jigsaw*, karena model pembelajaran ini dapat mendorong keaktifan, membangkitkan hasil prestasi belajarnya. Dalam hal ini pembelajaran dengan pendekatan kooperatif siswa di

dorong untuk aktif bekerja bahkan diharapkan dapat bekerja sama dalam memecahkan konsep-konsep matematika, dengan demikian kooperatif berpotensi untuk meningkatkan hasil prestasi belajar matematika siswa SDN. Babakan Ciparay 2.

Dalam menghadapi *era globalisasi* pendidikan di Indonesia terutama bidang studi matematika, perlu mendapat perhatian yang lebih serius. Mata pelajaran matematika sebagai alat Bantu, sebagai ilmu, sebagai pembimbing pola berpikir, dan sebagai pembentuk sikap. Selain itu, matematika menunjang terbentuknya watak, keterampilan berpikir ilmiah, dan keterampilan memecahkan masalah. Salah satu pokok bahasan matematika kelas IV SDN Babakan Ciparay 2 yang sulit dipahami oleh siswa diantaranya adalah tentang pecahan. Tujuan pembelajaran bilangan pecahan di kelas IV SDN Babakan Ciparay 2 adalah memahami bilangan pecahan dan menggunakannya dalam pemecahan masalah.

Konsep pecahan merupakan konsep yang tidak mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, sehingga untuk mengajarkannya memerlukan kesabaran, kesungguhan, perhatian, ketekunan, dan kemampuan profesional guru. Pemahaman konsep pecahan siswa sekolah dasar relatif rendah. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya nilai ulangan siswa pada pokok bahasan pecahan. Bilangan pecahan dapat diartikan sebagai perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan.

Bagi siswa SDN Babakan Ciparay 2 menyelesaikan bilangan pecahan (khususnya yang penyebutnya tidak sama) adalah hal yang tidak mudah. Kesulitan tersebut disebabkan oleh pemahaman yang belum mantap tentang bilangan pecahan itu sendiri, sehingga ketika guru menjelaskan cara menyelesaikan bilangan pecahan dengan mengemukakan penyebutnya, siswa mengikutinya secara mekanik (tanpa pemahaman).

Salah satu alternatif solusi yang dipandang dapat mengatasi permasalahan di atas adalah dengan menggunakan model pendekatan kooperatif teknik *Jigsaw*. Dengan pendekatan pembelajaran ini diharapkan dapat memposisikan guru sebagai perancang dan organisasi pembelajaran sehingga siswa memiliki kesempatan untuk memahami dan memaknai melalui aktivitas belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

“Apakah dengan menggunakan Pendekatan Kooperatif Teknik *Jigsaw* hasil prestasi belajar matematika di kelas IV SDN. Babakan Ciparay 2 pada pokok bahasan pecahan dapat meningkat?”

Secara terperinci dinyatakan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan kooperatif teknik *Jigsaw*?

2. Apakah dengan pendekatan kooperatif teknik *Jigsaw* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika?

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan hasil analisis teoritik dapatlah dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Jika pembelajaran matematika pada pokok bahasan pecahan di SDN. Babakan Ciparay 2 dengan menggunakan pendekatan Kooperatif teknik *Jigsaw*, maka aktivitas dan hasil belajar akan meningkat.

D. Pentingnya Masalah

Penelitian ini penting untuk dilaksanakan karena diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan kooperatif teknik *Jigsaw*. Selain itu penelitian juga merupakan salah satu upaya meningkatkan kerja sama dan hasil prestasi belajar siswa. Hasil dari pada penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan motivasi terhadap pembelajaran matematika.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui proses pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan kooperatif teknik *Jigsaw*.

- b. Melihat kerja sama siswa terhadap matematika dengan menggunakan pendekatan kooperatif teknik *Jigsaw*.
- c. Memberikan gambaran tentang sejauhmana pembelajaran bilangan pecahan dengan menggunakan pendekatan kooperatif teknik *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan prestasi belajar matematikanya, khususnya pada pokok bahasan pecahan.

b. Bagi Guru

Dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran matematika di kelas sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun oleh guru dapat diminimalkan.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran.

F. Penjelasan Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan pemahaman tentang istilah-istilah yang digunakan, beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional.

1. Belajar adalah suatu proses perilaku sebagai hasil usaha individu berdasarkan pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya.
2. Pendekatan Kooperatif teknik *Jigsaw* adalah kerja sama antar siswa dari semua tingkatan untuk bekerja sama dalam rangka mencapai tujuan; saling membantu untuk belajar dan mencapai tujuan.
3. Prestasi belajar adalah menunjuk pada keberhasilan dalam upaya mengoptimalkan kemampuan yang dimiliki siswa melalui suatu kegiatan yang diikutinya.

