

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan saat ini, peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam penguasaan materi maupun metode pembelajaran selalu diupayakan. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dalam penyusunan berbagai macam skenario kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antara guru dan siswa, maupun interaksi antara siswa dengan sumber belajar. Diharapkan dengan adanya interaksi tersebut, siswa dapat membangun pengetahuan secara aktif, pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik sehingga mencapai kompetensi yang diharapkan.

Upaya peningkatan keberhasilan pembelajaran, merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Upaya untuk meningkatkan keberhasilan belajar

siswa diantaranya dapat dilakukan melalui upaya memperbaiki proses pembelajaran. Dalam memperbaiki proses pembelajaran peranan guru sangat penting, yaitu menetapkan metode pembelajaran yang tepat. Guru seharusnya mampu menentukan metode pembelajaran yang dipandang dapat membelajarkan siswa melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, dan hasil belajarnya pun diharapkan dapat lebih ditingkatkan (Sumiati dan Asra, 2009: xii).

Pelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang diberikan pada setiap jenjang pendidikan dan sangat berpengaruh terhadap pengkajian ilmu dan teknologi. Sebab dalam matematika terkandung ilmu pengetahuan yang banyak memberikan konsep pemikiran yang sistematis, logis, cermat dan konsisten. Matematika terdiri dari konsep-konsep yang terstruktur yang disusun dari konsep yang sederhana ke konsep yang sulit.

Menurut PP NO 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP) pada bagian III PERMEN 23 TH 2006 tentang standar kompetensi lulusan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) mata pelajaran matematika SD/MI adalah :

1. Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
2. Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifatnya serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
3. Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari
4. Memahami konsep koordinat untuk meletakkan benda dan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.

5. Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan table, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, modus, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
6. Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan
7. Memiliki kemampuan berfikir logis, kritis dan kreatif.

Dari hasil pengamatan penulis di kelas V B SDN 1 Surabaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung didapati hasil belajar yang masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan kurang seriusnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Saat pembelajaran berlangsung, sebagian siswa ada yang bermain, membuat gumpalan kertas, mengobrol dan melamun. Ketika diadakan latihan soal di akhir pembelajaran matematika didapati hanya 12 orang (40%) dari 30 siswa yang nilainya di atas KKM, sedangkan 18 orang (60%) nilainya dibawah KKM dan rata-rata kelas 60. KKM matematika kelas V SDN 1 Surabaya adalah 65.

Tabel. 1.1 Nilai Matematika Siswa Kelas V B SDN 1 Surabaya

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
35-49	6	20 %
50-64	12	40 %
65-79	10	33,33 %
80-100	2	6,67 %
Jumlah	30	100 %

Sumber : Data Nilai Siswa Kelas V B

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, penulis tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran

kooperative tipe jigsaw. Kelebihan model pembelajaran ini adalah siswa harus benar-benar mempelajari materi yang diberikan, karena mereka akan memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompok yang lain, sehingga dapat meningkatkan rasa tanggungjawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya nilai rata-rata matematika kelas V B SDN 1 Surabaya
2. Rendahnya aktivitas belajar matematika siswa terhadap proses belajar mengajar mata pelajaran matematika
3. Pembelajaran yang digunakan masih cenderung berpusat pada guru dan kurang mengaktifkan siswa.

1.3 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimanakah meningkatkan aktivitas belajar matematika pada materi bangun ruang melalui model pembelajaran *kooperative tipe jigsaw* siswa kelas V B SDN 1 Surabaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013?
2. Bagaimanakah meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang melalui model pembelajaran *kooperative tipe jigsaw* siswa kelas V B

SDN 1 Surabaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran
2012/2013?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar matematika pada materi bangun ruang melalui model pembelajaran *kooperative* tipe *jigsaw* siswa kelas V B SDN 1 Surabaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika pada materi bangun ruang melalui model pembelajaran *kooperative* tipe *jigsaw* siswa kelas V B SDN 1 Surabaya Kecamatan Kedaton Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2012/2013

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Siswa
 - a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran matematika
 - b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan
 - c. Siswa lebih tertarik dan lebih termotivasi untuk belajar matematika dengan model pembelajaran yang disajikan khususnya kelas V B SD Negeri 1 Surabaya Kecamatan kedaton Bandar Lampung

2. Guru

- a. Melalui penelitian ini guru dapat memberi motivasi serta inovasi pembelajaran untuk lebih meningkatkan kompetensi dalam profesinya sebagai guru dalam pembelajaran.
- b. Menambah wawasan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki serta dapat menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, serta mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan untuk peserta didik dimasa yang akan datang.

3. Bagi sekolah

Memberikan motivasi serta referensi tentang model-model pembelajaran yang positif sehingga dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam perbaikan pembelajaran matematika, khususnya upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *kooperative tipe jigsaw*.