

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembangunan, dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Karena pendidikan dapat mengembangkan pengetahuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia seperti yang diharapkan. Agar pelaksanaan pendidikan dapat berlangsung sesuai yang diharapkan, maka perlu mendapatkan perhatian yang serius baik oleh pemerintah, masyarakat, orang tua dan guru.

Sumber daya manusia yang berkualitas terbentuk dari bangsa yang cerdas. Pendidikan memegang peranan penting sebagai sarana yang tepat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 yang menjelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri, serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan nasional dioperasionalkan menjadi tujuan pembelajaran di sekolah dari bidang studi yang diberikan di sekolah. Salah satu bidang studi yang diberikan di sekolah adalah matematika. Mata pelajaran matematika telah

diperkenalkan kepada siswa sejak tingkat dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi, namun demikian kegunaan matematika bukan hanya memberikan kemampuan dalam perhitungan-perhitungan kuantitatif, tetapi juga dalam penataan cara berpikir, terutama dalam pembentukan kemampuan menganalisis, membuat sintesis, melakukan evaluasi hingga kemampuan memecahkan masalah.

Banyak orang beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang kurang disenangi. Hal ini sesuai dengan pendapat Ruseffendi (dalam Fitri 2012 : 2) bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang tidak disenangi siswa. Ketidaksenangan siswa pada mata pelajaran matematika disebabkan oleh sukarnya memahami konsep yang terkandung dalam matematika yang berakibat hasil belajar matematika siswa menjadi rendah.

Salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar yaitu proses pembelajaran di kelas, dimana hal ini ditentukan oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran pada konsep tertentu. Pada umumnya model pembelajaran matematika di sekolah masih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional.

Ada beberapa macam model belajar yang dapat dipilih sebagai rujukan pembelajaran di kelas yang dapat mengefektifkan kegiatan belajar mengajar, diantaranya adalah model kooperatif tipe Jigsaw. Model pembelajaran tipe Jigsaw mempunyai beberapa kelebihan, yaitu Jigsaw dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota

kelompoknya yang lain, sehingga tiap siswa akan mengerti tiap-tiap subjek pelajaran yang akan disampaikan. Siswa akan mengemukakan konsep sesuai dengan kemampuannya dan akan melatih kerjasama antar anggota kelompok ahli.

Dalam pembelajaran Jigsaw, guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil, dimana nantinya akan dimunculkan dua kelompok, yaitu kelompok asal dan kelompok ahli, kelompok ahli merupakan pecahan dari bagian kelompok asal, dan tiap kelompok ahli akan mendapat sub materi pokok yang berbeda, kemudian akan berkumpul kembali di kelompok asal untuk membahas semua materi yang ada. Madden (dalam Slavin, 2008: 35) mengatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII di SMP Negeri 3 Natar diketahui bahwa pelajaran matematika cukup sulit untuk dipahami oleh sebagian besar siswa. Jika dilihat dari nilai rata-rata ujian akhir semester siswa kelas VII pada semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012 sebelumnya, ketuntasan belajar siswa kelas VII hanya 50% dengan kriteria ketuntasan minimal pada siswa kelas VII adalah 67. Rendahnya hasil belajar siswa diduga terjadi karena model pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran kurang sesuai dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran masih rendah. Kurangnya aktivitas membuat siswa kurang optimal dalam belajar, sebagaimana diungkapkan Sardiman (2000: 93) bahwa pada prinsipnya belajar adalah melakukan kegiatan untuk mengubah tingkah laku, dengan demikian tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas.

Berdasarkan uraian di atas, diduga model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat menciptakan situasi dan kondisi yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Untuk itu perlu diadakan penelitian untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas VII semester genap SMP Negeri 3 Natar Tahun Pelajaran 2011/2012.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII semester genap SMP Negeri 3 Natar Tahun Pelajaran 2011/2012?"

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi dalam pendidikan berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

2. Manfaat Praktis

Bagi guru dan calon guru, penelitian ini diharapkan berguna sebagai bahan sumbangan pemikiran khususnya bagi guru kelas VII SMP Negeri 3 Natar tentang suatu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Bagi kepala sekolah, diharapkan dengan penelitian ini kepala sekolah memperoleh informasi sebagai masukan dalam upaya pembinaan para guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap masalah yang akan dibahas, maka diberikan batasan sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau ditimbulkan dari sesuatu yang berkuasa atau yang berkekuatan (orang, benda, dan sebagainya). Sesuatu yang berkekuatan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dalam penelitian ini, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dikatakan berpengaruh apabila hasil belajar matematika siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw lebih baik dari hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah strategi pembelajaran yang dilaksanakan melalui tahap persiapan (pembentukan kelompok), pembagian materi pada tiap siswa dalam kelompok, kegiatan kelompok ahli, laporan kepada kelompok asal.

3. Hasil belajar matematika adalah kemampuan atau penguasaan siswa terhadap matematika yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar ini dibatasi pada aspek kognitif yang direpresentasikan dengan nilai tes.