

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia, sedangkan kualitas sumber daya manusia tergantung pada kualitas pendidikannya. Peran pendidikan di Indonesia sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka dan demokratis. Dalam dunia pendidikan, seorang siswa dapat dikatakan berhasil dan sukses apabila dapat menyelesaikan suatu program pendidikan dengan tepat waktu dan memperoleh nilai atau prestasi yang memuaskan serta dapat menerapkan ilmu yang telah didapatnya.

Hariyanto (2000:2) menyatakan bahwa di dalam kegiatan belajar mengajar, guru merupakan figur sentral dan pengendali dari kegiatan matematika siswa. Artinya semua kegiatan belajar mengajar matematika berpusat pada guru dan model pembelajaran bersifat “siswa menerima” dengan menggunakan pembelajaran langsung sehingga siswa menerima secara pasif pengetahuan serta kurang aktif dalam mengungkapkan pendapatnya Suryani (2010:11). Ramadhan (2009:1) juga mengungkapkan akibat-akibat yang ditimbulkan oleh pembelajaran langsung yaitu siswa menjadi tidak kritis, adakalanya siswa menjawab soal dengan benar namun siswa tidak dapat mengungkapkan alasan atas jawaban tersebut, siswa dapat

menggunakan rumus tetapi tidak tahu dari mana asalnya rumus itu dan mengapa rumus itu digunakan. Hal-hal seperti itu cenderung membuat siswa enggan untuk belajar matematika dan menjadikan matematika sebagai momok. Akhirnya sikap siswa terhadap matematika menjadi negatif, misalnya menjadi cemas atau takut dan kurang berminat terhadap pembelajaran matematika.

Terkait dengan permasalahan di atas maka diperlukan sebuah proses perubahan model pembelajaran matematika sehingga siswa lebih termotivasi serta berperan aktif dalam pemecahan suatu permasalahan dan mendiskusikan dengan teman-temannya, dimana siswa lebih berani dalam memberikan ide atau gagasan, menerima tugas yang lebih menantang, dan memiliki keinginan yang tinggi untuk memecahkan masalah matematika. Tanggung jawab pada diri siswa ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa. Hal ini sejalan dengan salah satu model pembelajaran matematika yang dapat digunakan yakni model pembelajaran kooperatif. Menurut Roger dalam Miftahul Huda (2012:29), pembelajaran kooperatif merupakan aktifitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh suatu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Kelompok yang dimaksud adalah satu ciri yang dimiliki oleh semua

kelompok yaitu anggotanya saling berinteraksi, saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain (Menurut Shaw dalam Agus Suprijono, 2012:57).

Selain itu ada beberapa elemen dasar dari pembelajaran kooperatif, yaitu: (a) Interpedensi atau ketergantungan positif, (b) Interaksi promotif, (c) Akuntabilitas individu, (d) Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil, (e) Pemrosesan kelompok (Johnson dan Johnson dalam Miftahul Huda, 2012:46). Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap individu dan pengembangan ketrampilan sosial (Ibrahim dalam Isjoni, 2009:27).

Berdasarkan uraian di atas dan mengingat pentingnya interaksi kooperatif tersebut, maka penerapan model pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran matematika menjadi sangat penting, karena tujuan utama penerapan model pembelajaran kooperatif adalah agar siswa dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi bentuk yang dapat diterapkan, salah satunya adalah tipe Jigsaw di mana mendorong siswa untuk aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal (Isjoni, 2009:54). Artinya, semua kegiatan belajar berorientasi pada siswa. Siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Dengan pembelajaran kooperatif model Jigsaw siswa

belajar bersama, saling membantu, dan berdiskusi bersama-sama dalam menemukan dan menyelesaikan masalah.

Dalam Jigsaw, siswa belajar dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang secara heterogen, setiap anggota kelompok diberikan tugas untuk mempelajari materi tertentu kemudian siswa-siswa dari kelompok yang berbeda yang mempelajari materi yang sama bertemu dengan anggota kelompok yang lainnya dalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan materi mereka. Para ahli tersebut kemudian kembali kepada kelompok mereka untuk mempresentasikan materi mereka masing-masing. Jadi, dalam metode Jigsaw, siswa bekerja kelompok selama dua kali, yakni dalam kelompok mereka sendiri dan dalam “kelompok ahli”. Setelah masing-masing anggota menjelaskan bagiannya masing-masing kepada teman-teman satu kelompoknya, mereka mulai bersiap untuk diuji secara individu (biasanya dengan kuis).

Untuk pertama kalinya, pada tahun 1975 metode Jigsaw dikembangkan oleh Aronson. Setelah itu, pada tahun 1989 Slavin mengadopsi dan memodifikasinya kembali. Hasil modifikasi yang dilakukan Slavin ini dikenal dengan metode Jigsaw versi II. Teknis pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II hampir sama dengan Jigsaw I di mana dalam Jigsaw II, setiap kelompok “berkompetisi” untuk memperoleh penghargaan kelompok (*group reward*). Penghargaan ini diperoleh berdasarkan performa individu masing-masing anggota. Setiap kelompok akan memperoleh poin tambahan jika masing-masing anggotanya mampu

menunjukkan peningkatan performa (dibandingkan sebelumnya) saat ditugaskan mengerjakan kuis (Miftahul Huda, 2012:119).

Tujuan kelompok (*group goal*) dan tanggung jawab individu (*individual accountability*) menjadi dua faktor utama yang menentukan sukses tidaknya pembelajaran kooperatif terkhususnya Jigsaw diterapkan di sebuah ruang kelas. Tujuan kelompok menjadi penting untuk memotivasi siswa agar saling peduli pada pembelajaran teman-temannya sebagaimana ia peduli pada proses pembelajarannya sendiri. Mereka harus meyakini bahwa mereka mampu mencapai tujuan kelompoknya hanya jika teman-temannya lain juga mencapai tujuan tersebut. Sebaliknya, tanggung jawab individu menekankan kontribusi dan partisipasi maksimal dari masing-masing siswa pada kelompoknya. Setiap siswa harus memberikan upaya terbaiknya untuk mencapai tujuan kelompok. Tidak boleh ada satu siswa yang dominan dalam satu kelompok, sementara siswa lain justru terabaikan. Semua anggota kelompok harus saling memotivasi untuk bersama-sama menguasai materi yang sedang dipelajari. Maka dari itu, model pembelajaran alternatif yang dapat membidik berpikir kritis dan meningkatkan kerjasama belajar siswa dalam bekerja kelompok adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II, karena Slameto (1995:65) menyatakan bahwa salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Nurkencana dan Sunartana (1992) mengatakan bahwa prestasi belajar bisa juga disebut kecakapan aktual (*actual ability*) yang diperoleh seseorang

setelah belajar, suatu kecakapan potensial (*potential ability*) yaitu kemampuan dasar berupa disposisi yang dimiliki oleh individu untuk mencapai prestasi. Kecakapan aktual dan kecakapan potensial ini dapat dimasukkan kedalam suatu istilah yang lebih umum yaitu kemampuan (*ability*).

Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa prestasi belajar dapat ditentukan setelah siswa mendapatkan pembelajaran. Dengan kata lain, faktor–faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah juga faktor–faktor yang mempengaruhi pembelajaran itu sendiri, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal contohnya adalah minat, keaktifan, dan motivasi belajar. Sementara faktor eksternal misalnya adalah perilaku guru, suasana kelas, dan model pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini difokuskan untuk mengetahui motivasi dan prestasi belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II. Oleh karena itu, peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa”**.

## **B. Rumusan Masalah**

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

1. Apakah motivasi belajar siswa yang diberi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II lebih baik daripada motivasi belajar siswa yang diberi dengan pembelajaran langsung?

2. Apakah prestasi belajar matematika siswa yang diberi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II lebih baik daripada prestasi belajar matematika siswa yang diberi dengan pembelajaran langsung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa yang diberi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II lebih baik daripada motivasi belajar siswa yang diberi dengan pembelajaran langsung.
2. Untuk mengetahui prestasi belajar matematika siswa yang diberi pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II lebih baik daripada prestasi belajar matematika siswa yang diberi dengan pembelajaran langsung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Sumbangan bagi guru matematika tentang memperkenalkan model pembelajaran lain.
2. Memberikan masukan bagi siswa agar termotivasi untuk belajar matematika serta meningkatkan prestasi belajarnya.
3. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman tentang model pembelajaran.

### **E. Definisi Operasional Variabel**

Penelitian ini mengkaji tiga variabel yaitu model pembelajaran matematika, motivasi, dan prestasi belajar matematika. Bila ditinjau dari fungsinya, model pembelajaran merupakan variabel bebas, sedangkan

motivasi dan prestasi belajar matematika sebagai variabel terikat. Bila ditinjau dari proses kuantifikasinya, model pembelajaran merupakan variabel nominal yang dikategorikan menjadi dua kategori, yaitu pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II dan pembelajaran langsung, sedangkan motivasi dan prestasi belajar matematika merupakan variabel interval.

Definisi operasional variabel sebagai berikut:

#### 1. Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II merupakan pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok heterogen, yang terdiri atas 4-5 orang dengan tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnik yang berbeda-beda. Dalam Jigsaw II, setiap anggota kelompok diberikan tugas untuk mempelajari beberapa materi tertentu kemudian siswa-siswa dari kelompok yang berbeda yang mempelajari materi yang sama bertemu dengan anggota kelompok yang lainnya dalam “kelompok ahli” untuk mendiskusikan materi mereka. Para ahli tersebut kemudian kembali kepada kelompok mereka dan secara bergantian mengajari teman satu kelompoknya mengenai materi mereka (Slavin, 2009:237). Dalam metode Jigsaw II, setiap kelompok “berkompetisi” untuk memperoleh penghargaan kelompok (*group reward*). Penghargaan ini diperoleh berdasarkan performa individu masing-masing anggota. Setiap kelompok akan memperoleh poin tambahan jika masing-masing anggotanya mampu menunjukkan peningkatan performa (dibandingkan sebelumnya) saat ditugaskan mengerjakan kuis.

## 2. Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang memiliki tahapan-tahapan yang sistematis yaitu orientasi, presentasi, praktik yang terstruktur, praktik di bawah bimbingan guru, serta praktik mandiri dengan peran guru yang dominan (*teacher centered*).

## 3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah daya pendorong atau penggerak dalam diri seseorang atau individu oleh kemampuannya sendiri untuk mencapai keberhasilan dalam belajar. Keberhasilan dari motivasi belajar akan memberikan suatu kepuasan dalam penghargaan dirinya sendiri atas kemampuannya. Motivasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah nilai atau skor yang diperoleh siswa melalui angket motivasi setelah proses pembelajaran selesai.

## 4. Prestasi Belajar

Prestasi belajar matematika adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Prestasi belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah skor yang diperoleh siswa melalui tes yang disajikan dalam bentuk angka atau nilai tertentu.