

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan globalisasi membawa perubahan pesat bagi seluruh aspek kehidupan tak terkecuali aspek Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Hal ini menuntut adanya perubahan dari segi pendidikan yang merupakan wadah perkembangan IPTEK. Dengan pentingnya pendidikan itu, maka pelaksanaan pembangunan dibidang pendidikan perlu ditingkatkan kualitasnya. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup (Mudyaharjo, 2001:6). Pendidikan merupakan hal yang prioritas dalam upaya mencapai kehidupan yang lebih baik melalui proses belajar. Sadiman dkk (2008 : 2), menyebutkan setiap manusia melakukan proses belajar mengajar merupakan proses kompleks yang terjadi pada setiap orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada dirinya.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan

matematika dibidang geometri, teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika distrik. Pendidikan matematika adalah salah satu mata pelajaran yang telah ada sejak Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Matematika juga merupakan mata pelajaran yang memiliki karakteristik yang bersifat abstrak. Sifat matematika yang abstrak ini menyebabkan banyak siswa yang mengalami berbagai kesulitan dalam mempelajari matematika. Matematika itu bukan saja dituntut sekedar menghitung, tetapi siswa juga dituntut agar lebih mampu menghadapi berbagai masalah dalam hidup ini. Masalah itu baik mengenai matematika itu sendiri maupun masalah dalam ilmu lain, serta dituntut suatu disiplin ilmu yang sangat tinggi, sehingga apabila telah memahami konsep matematika secara mendasar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Tetapi kenyataannya jauh dari harapan, kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika masih sangat kurang. Kebanyakan siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika itu sangat membosankan dan sangat sulit untuk dipelajari, ditambah juga dengan dipengaruhi model-model pelajaran yang digunakan guru dalam menyelesaikan masalah matematika yang kurang tepat. Weinstein dan Meyer dalam Nur (2000:6) mengatakan “ merupakan hal yang aneh apabila kita mengharapkan siswa belajar namun jarang mengajarkan mereka tentang belajar. Kita mengharapkan siswa untuk memecahkan masalah namun jarang mengajarkan mereka tentang

memecahkan masalah. Dan sama halnya kita kadang-kadang meminta siswa mengingat sejumlah besar bahan ajar namun jarang mengajarkan mereka seni menghafal. Sekarang tibalah waktunya kita membenahi kelemahan kita tersebut, tibalah waktunya kita mengembangkan ilmu terapan tentang belajar dan pemecahan masalah dan memori. Kita perlu mengembangkan prinsip-prinsip tentang bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana memecahkan masalah dan kemudian mengemasnya dalam bentuk pelajaran yang siap diterapkan dan kemudian memasukan metode-metode ini dalam kurikulum. Untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran tersebut dibutuhkan pendekatan serta model pembelajaran yang sesuai. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Joice, 1992:4). Dimana proses pembelajaran tersebut adalah siswa dapat memecahkan masalah dengan berkelompok serta diharapkan dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat menyatu dengan masalah yang dimaksud adalah Kooperatif tipe *Jigsaw*.

Apapun bentuk-bentuk kegiatan guru mulai dari merancang pembelajaran, memilih, dan menentukan materi, pendekatan strategi dan model pembelajaran serta menentukan teknik evaluasi, semuanya diarahkan untuk mencapai keberhasilan serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Weinstein dan Meyer, dalam Nur (2000:5) pengajaran yang baik

meliputi mengajarkan siswa bagaimana belajar, bagaimana mengingat, bagaimana berfikir, dan bagaimana memotivasi diri mereka sendiri. Meskipun guru secara sungguh-sungguh telah berupaya merancang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik, namun masalah-masalah dalam belajar tetap saja dijumpai oleh guru. Dengan demikian merupakan hal yang sangat penting bagi guru untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang telah diketahui. Karena dengan menguasai beberapa model pembelajaran, maka seorang guru akan merasakan kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan tuntas sesuai yang diharapkan. Joice menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarahkan kita ke dalam mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Jigsaw yang pada hakekatnya model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa. Siswa mempunyai peran dan tanggung jawab besar dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Keterampilan belajar kooperatif dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh siswa apabila siswa mempelajari materi secara individual.

Menurut Jhonson melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang hasilnya menunjukkan bahwa interaksi kooperatif

memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan anak. Salah satunya meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat dan dapat digunakan untuk mencapai taraf penalaran tingkat tinggi. Berdasarkan latar belakang yang ditunjukkan di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul

**“ KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* DI SMPK Sta. FAMILIA “**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “ Bagaimanakah kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* materi persegi dan persegi panjang pada siswa kelas VII SMPK Sta. Familia Sikumana tahun 2015/2016 “ ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* materi persegi dan persegi panjang pada siswa kelas VII SMPK Sta. Familia Sikumana tahun 2015/2016.

D. Batasan Istilah

Batasan istilah dalam penelitian ini adalah :

1. Masalah Matematika : persoalan yang merangsang dan menantang untuk dijawab, namun jawabannya tidak segera dapat diperoleh.
2. Kemampuan Pemecahan Masalah : suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan, mencapai suatu tujuan yang tidak segera dapat dicapai.

3. Model Pembelajaran Kooperatif : sebuah grup kecil yang bekerja sama sebagai sebuah tim untuk memecahkan masalah, melengkapi latihan atau untuk mencapai tujuan tertentu.
4. Model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* : tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengerjakan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Siswa : mengoptimalkan pemahaman dan potensi kreatifnya dalam menyelesaikan masalah matematika.
2. Bagi Guru : diharapkan dapat merancang dan mengadakan perubahan dalam model pembelajaran agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.
3. Bagi Sekolah : hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangsih dalam pengembangan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika.
4. Bagi Peneliti : dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat memperoleh pengalaman dalam menerapkan strategi pembelajaran dan mampu memberikan pembelajaran yang berkualitas.