

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran didefinisikan sebagai proses pertukaran antara guru dan siswa di ruang kelas. Keberhasilan dari suatu pembelajaran dalam pendidikan formal tidak terlepas dari peran penting pendidik dan peserta didik yang saling bekerjasama. Namun, pendekatan yang digunakan di kelas berdampak pada seberapa baik siswa belajar. Metode pembelajaran yang tidak efektif akan berdampak negatif terhadap proses pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa. Maka dari itu, pendidik harus imajinatif dan inventif saat membangun model, metode untuk menghasilkan pembelajaran yang relevan dan kapasitas untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat diterima sesuai dengan informasi yang diberikan dalam rangka memenuhi tujuan pembelajaran.

Saat ini dalam proses pembelajaran, banyak pendidik yang menggunakan teknik pembelajaran konvensional di kelas. Jenis pembelajaran ini menghasilkan kegiatan yang berpusat pada guru dengan menekankan guru sebagai penyalur informasi daripada siswa sebagai konsumen informasi. Pembelajaran kadang-kadang dianggap oleh siswa sebagai sesuatu yang melelahkan, membingungkan, dan membosankan, terutama jika menyangkut soal matematika. Sebab, berbeda dengan siswa yang biasanya menyerap ilmu secara pasif dan hanya mengingat apa yang diajarkan, guru lebih terlihat aktif dalam proses belajar mengajar. Sebaliknya, mereka harus lebih memperhatikan, membuat lebih banyak catatan, dan menyelesaikan soal latihan. Selain itu, guru masih terus membuat sebagian besar keputusan tentang cara matematika diajarkan, dimana guru masih menjadi sumber

utama dan berpengaruh terhadap pembelajaran. Sementara siswa kurang mandiri dan hanya mendengarkan secara pasif, sehingga siswa hanya menjadi robot penerima informasi tanpa dapat mengeksplorasi lebih dalam informasi yang sebenarnya sudah diperoleh siswa dari lingkungan sekitarnya.

Dari kondisi tersebut untuk memungkinkan guru memfasilitasi pemahaman siswa, model khusus harus dikembangkan berdasarkan keadaan saat ini. Salah satu strategi pengajaran yang digunakan di kelas matematika adalah model pembelajaran kooperatif yang dimodelkan seperti puzzle. Dengan bantuan anggota kelompok lainnya, siswa bekerja sama menyelesaikan mata pelajaran dalam kelompok kecil yang bervariasi yang terdiri dari 4 – 6 orang, berinteraksi secara positif sepanjang proses. Strategi pembelajaran kooperatif ini dikenal dengan model pembelajaran Jigsaw (Asmara, 2020:38).

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini memiliki keunggulan yaitu pekerjaan yang dapat disesuaikan dalam setiap kelompok, siswa memiliki kesempatan untuk mempresentasikan di kedua kelompok asal dan kelompok ahli seberapa baik mereka memahami materi yang telah mereka pelajari. Siswa berkolaborasi dalam kelompok sehingga semua siswa terlepas dari kemampuannya bertanggung jawab atas kualitas pekerjaan yang mereka hasilkan. Dengan demikian, siswa akan termotivasi untuk berusaha semaksimal mungkin dalam mengerjakan tugasnya agar mendapatkan hasil yang terbaik bagi kelompoknya. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Kristina (2018) yang menunjukkan bahwa teknik pembelajaran kooperatif *jigsaw* dalam pendidikan matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan mendorong mereka berinteraksi dengan materi agar dapat dipahami dengan baik. Di sisi lain, temuan penelitian Dazrullisa

(2015:8) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, secara efisien meningkatkan semangat belajar matematika siswa serta pemahaman dan kemampuan kreativitasnya. Peneliti kini tertarik untuk melakukan kajian kuantitatif deskriptif terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di sekolah dasar berdasarkan temuan tersebut.

Observasi awal pada kelas V SDN SOKALELA pada tanggal 11 September 2023, menunjukkan bahwa guru menggunakan model pembelajaran *jigsaw* pada materi bangun ruang. Di samping itu, guru sudah menyusun RPP matematika di semester ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. RPP yang disusun oleh guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran matematika yang berfokus pada pecahan senilai penjumlahan, pengurangan, dan pecahan campuran penjumlahan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 13 September 2023 pada guru kelas V menunjukkan bahwa, guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* karena guru merasa mendapatkan manfaat dari pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yang diterapkan di semester sebelumnya dapat menambah motivasi belajar siswa dan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dan juga ketuntasan belajar siswa tinggi. Selain itu, respon siswa pada saat kegiatan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sudah baik. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan guru menyampaikan materi dengan menyenangkan. Siswa juga menyatakan bahwa siswa merasa senang ketika kegiatan pembelajaran dilakukan dengan berkelompok. Siswa bisa melakukan diskusi bersama anggota kelompoknya. Mereka bisa aktif dalam melakukan

kegiatan pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“ANALISIS PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V SDN SOKALELA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dirumuskan rumusan masalah berikut:

Bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *jigsaw* pada pembelajaran matematika di kelas V SDN SOKALELA?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran model *jigsaw* pada pembelajaran matematika di kelas V SDN SOKALELA?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih baik tentang model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*. Guru dapat mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih efektif dan relevan untuk meningkatkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini bermanfaat agar siswa menjadi aktif dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Menjadikan pembelajaran bermakna karena siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

3. Bagi Peneliti

Dapat memberikan perspektif baru bagi peneliti sebagai calon guru, serta mendapat pengalaman dan keterampilan baru untuk semakin peka terhadap permasalahan yang terjadi di sekitar. Sehingga mampu mengembangkan beberapa hal untuk mengatasi masalah tersebut di kemudian hari.

E. Batasan Penelitian

Agar permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini jelas dan terarah, maka diperlukan adanya pembatasan penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN SOKALELA
2. Model pembelajaran *jigsaw* yang diteliti mencakup beberapa sintaks *jigsaw* diantaranya adalah: membentuk kelompok asal, membagikan materi, membentuk kelompok ahli, diskusi kelompok ahli, diskusi kelompok asal, evaluasi.

F. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian untuk menghindari perbedaan pengertian. Definisi istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengertian Implementasi

Implementasi merupakan sebuah pelaksanaan atau penerapan. Implementasi biasa digunakan pada kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai sebuah tujuan. Implementasi dalam pembelajaran digunakan untuk melihat bagaimana pelaksanaan dari proses pembelajaran tersebut. Dengan adanya implementasi dapat mengetahui sebuah tujuan tertentu yang ingin dicapai.

2. Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw*

Model pembelajaran *jigsaw* adalah yang memanfaatkan struktur kelompok. Setiap anggota kelompok memberikan rincian tentang informasi pengalaman ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan guna meningkatkan pemahaman antar anggota. Model pembelajaran *jigsaw* ini lebih mendorong siswa untuk lebih aktif dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai sebuah prestasi.

3. Mata Pelajaran Matematika

Matematika merupakan sebuah mata pelajaran berisikan angka-angka yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Matematika merupakan ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat anti dan semacamnya sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Pembelajaran matematika merupakan dasar dari banyak bidang, termasuk komputer, teknik, ekonomi, dan sebagainya, dan dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis.