

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan ialah investasi berharga untuk suatu peradaban, disamping itu pula pendidikan memegang peranan sangat penting dalam tiap zona kehidupan. Mutu pendidikan wajib ditingkatkan supaya membentuk generasi-generasi penerus bangsa yang sanggup menghadapi seluruh tantangan kehidupan yang dinamis serta penuh persaingan. Berbagai upaya pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, antara lain *update* kurikulum, kenaikan mutu tenaga pendidik, penyusunan manajemen pendidikan dan penerapan teknologi informasi pendidikan.⁴

Pendidikan menurut KBBI yaitu proses mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan berasal dari kata “didik”, dengan memberinya awalan “pe” dan akhiran “kan”, mengandung arti “perbuatan” (hal, cara dan sebagainya). Istilah pendidikan ini awalnya berasal dari bahasa Yunani, yaitu “*paedagogie*”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “*education*” yang berarti pengembangan atau bimbingan.⁵

⁴ Asep Suratman, Dadi Afyaman, and Rifa Rakhmasari, ‘Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa’, *Jurnal Analisa*, 5.1 (2019), 41–50 <<https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4828>>.

⁵ M.Pd.I. Dr. Heny Perbowosari, S.Ag., M.Pd Dr (C). Irjus Indrawan, S.Pd.I. and Dkk, *Pengantar Psikologi Pendidikan*, 1st edn (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media - Pasuruan, Jawa Timur, 2019), 1 <<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>>.

Dalam pengertian yang agak luas, pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.⁶ Dalam artian umum pendidikan merupakan seluruh tahapan pengembangan kemampuan, perilaku, dan pengetahuan manusia. Undang-undang No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dapat diperoleh dari pendidikan formal dan informal, pendidikan informal yaitu pendidikan yang didapat selain disekolah sedangkan pendidikan formal yaitu pendidikan yang diemban ketika di sekolah. Pendidikan, terutama pendidikan formal merupakan salah satu proses dalam hidup ber- masyarakat dan berbangsa yang penting.⁷ Di lingkungan sekolah ada warga sekolah yang berperan penting untuk menjalankan proses pendidikan yaitu pendidik dan peserta didik, atau guru dan siswa.

Guru berperan penting untuk mengajarkan atau menyampaikan ilmu kepada siswa sehingga tujuan pendidikan dapat terealisasikan. Istilah mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem

⁶ Muhammad Ichsan, "Psikologi Pendidikan dan Ilmu Mengajar", *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 2.1 (2016), 60 <<https://doi.org/10.22373/je.v2i1.691>>.

⁷ Sri Soeprpto, "Landasan Aksiologis Sistem Pendidikan Nasional Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Pendidikan", *Cakrawala Pendidikan*, 0.2 (2013), 266–76.

lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Disamping itu, mengajar adalah menyampaikan pengetahuan pada anak didik. Menurut pengertian ini berarti tujuan belajar dari siswa itu hanya sekedar ingin mendapatkan atau menguasai pengetahuan. Sebagai konsekuensi pengertian semacam ini dapat membuat suatu kecendrungan anak menjadi pasif, karena hanya menerima informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh gurunya. Guru menyampaikan pengetahuan, agar anak didik mengetahui tentang pengetahuan yang disampaikan oleh guru.⁸

Dalam artian luas, mengajar memiliki arti suatu aktifitas mengatur atau mengorganisir lingkungan belajar sebaik-baiknya dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga terjadi proses belajar yang baik. Kondisi belajar yang baik diciptakan sedemikian rupa sehingga membantu perkembangan siswa secara optimal. Pengertian belajar seperti ini memberikan *clue* bahwa fungsi pokok mengajar adalah menyediakan kondisi lingkungan yang kondusif, dan yang berperan aktif dan banyak melakukan kegiatan adalah siswanya.

Guru dalam hal ini adalah membimbing. Dalam membimbing dan menyediakan kondisi yang kondusif itu, sudah pasti guru tidak dapat mengabaikan faktor atau komponen-komponen yang lain dalam lingkungan proses belajar-mengajar, termasuk misalnya bagaimana dirinya sendiri, keadaan siswa, alat-alat peraga atau media, metode dan sumber-sumber belajar lainnya.⁹ Dengan guru sebagai pembimbing tidak hanya membuat suasana belajar-mengajar yang kondusif tetapi guru juga memperhatikan bagaimana penyampaiannya,

⁸ Ichsan, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 65.

⁹ *Ibid*, hal 65.

respon siswa serta alat penunjang belajar lainnya seperti alat peraga, media belajar dan metode-metode belajar serta sumber tambahannya.

Pada umumnya pendidikan terdapat banyak sekali cabang ilmu yang dipelajari. Matematika adalah salah satu cabang ilmu yang menjadi dasar dari ilmu pengetahuan yang lain. Matematika juga dikenal sebagai alat penting bagi teknologi, pengetahuan, perdagangan, dan banyak profesi lain. Dalam matematika disamping kemampuan menghitung, siswa juga perlu mengembangkan kemampuan berfikir kritisnya. Kemampuan penalaran dan sikap yang dimiliki siswa turut menentukan hasil belajar siswa yang secara langsung akan mempengaruhi kualitas pendidikan matematika sekolah di Indonesia.¹⁰

Dalam dunia pendidikan peranan pembelajaran matematika sangat berarti, tidak hanya matematika berkembang serta tumbuh buat dirinya sendiri, matematikapun melayani pengetahuan-pengetahuan lain dalam pertumbuhan serta operasinya. Peran matematika selaku “Ratunya Ilmu” menjadikan ilmu- ilmu pengetahuan lain tidak dapat lepas dari matematika. Pertumbuhan matematika tidak tergantung terhadap pengetahuan lain, tetapi sebaliknya pengetahuan lain seperti fisika, kimia, biologi serta ilmu- ilmu lain tumbuh dari dasar-dasar konsep kelimuan matematika.¹¹

Pembelajaran matematika jadi kebutuhan berarti untuk masing-masing siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka. Perihal ini mengindikasikan

¹⁰ Rini Dwi Astuti and Agus Maman Abadi, ‘Keefektifan Pembelajaran Jigsaw Dan TAI Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Dan Sikap Belajar Matematika Siswa’, *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2.2 (2015), 235–50 <<https://doi.org/10.21831/jrpm.v2i2.7339>>.

¹¹ Suratman, Afyaman, and Rakhmasari, *Pembelajaran Berbasis...*, hal. 42.

kalau tiap siswa memerlukan serta berhak memperoleh pembelajaran matematika yang terbaik. Tujuan mendapatkan pembelajaran matematika yang terbaik supaya tiap siswa mempunyai bekal dalam proses mencapai cita-cita mereka memperoleh hidup yang lebih baik. Pendidikan matematika secara tidak langsung bisa meningkatkan keahlian siswa dalam memecahkan permasalahan, berpikir logis, berpikir kreatif serta berpikir kritis.¹²

Pendidikan matematika di Indonesia masih sangat jauh prestasinya dibandingkan dengan Negara-negara tetangga. Menurut data TIMSS 2015, Indonesia hanya menempati posisi 45 dari 50 negara yang berpartisipasi, dengan skor 397 atau dengan perolehan skor benar hanya 4%. Sedangkan menurut PISA 2015, Indonesia menempati posisi 69 dari 76 negara. Sebenarnya yang dibutuhkan siswa tidak hanya faham materi tau hafal rumus saja, akan tetapi yang sangat dibutuhkan siswa yaitu motivasi untuk belajar matematikanya.

Sekalipun ingin menghindari matematika tidak akan bisa karena hampir disemua cabang ilmu ada matematika meskipun hanya dasar saja. Daripada selalu lari dari pelajaran yang dianggap momok ini, kenapa tidak dihadapi saja?. Mayoritas siswa di Indonesia menganggap matematika pembelajarannya terkesan dipandang menyulitkan, menakutkan, bahkan tidak menyenangkan. Penyampaian materi oleh guru yang hanya menggunakan metode ceramah atau sering disebut dengan metode konvensional inilah yang mengakibatkan siswa minim interaksi sehingga menjadi pasif dan kurang tertarik terhadap proses pembelajaran.

¹² Dewa Ayu Sru Ratnani and Ida Bagus Ari Arjaya, "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Aronson Berbasis Mind Mapping Terhadap Kreativitas Peserta Didik", *Jurnal Bakti Saraswati*, 08.01 (2019), hal. 74–82.

Seperti yang terjadi di SMKN 1 Bandung Tulungagung kelas X AK 2 yang mayoritas juga menganggap matematika seperti raja hantu dari mata pelajaran dan kurangnya motivasi belajarnya. Jika seorang guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan mampu membawa siswanya ke dunia matematika, maka siswa tidak akan lagi menganggap matematika itu menakutkan, seperti salah satu lirik lagu yang diciptakan oleh Maria Ulfa pada tahun 2019 yang berbunyi “Matematika ilmu yang menyenangkan. Jangan takut belajar matematika”. Maka dari itu sebagai seorang guru harus memiliki jiwa yang kompetitif, kreatif, dan mumpuni pada bidangnya.

Ada beberapa hal yang menyebabkan motivasi belajar matematika siswa rendah, salah satunya adalah suasana belajar yang kurang membangkitkan motivasi belajar siswa, kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan model pembelajaran matematika yang diterapkan kurang efektif dalam mendorong pencapaian prestasi belajar yang optimal. Oleh karena itu, dalam pembelajaran hendaknya guru menerapkan metode pembelajaran yang mengedepankan peran aktif siswa sehingga diharapkan iklim belajar menjadi lebih kondusif, mampu membangkitkan motivasi belajar matematika, mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya termasuk mengasah kemampuan siswa dalam memecahkan berbagai masalah matematika dan pada akhirnya memperoleh pencapaian prestasi belajar yang maksimal.

Mewujudkan pembelajaran matematika salah satunya juga dengan menjadikan siswa sebagai pusat pada saat proses pembelajaran, diperlukan kemauan dari siswa itu sendiri untuk belajar. Oleh karena itu, perlu diketahui

bahwa ada beberapa hal yang dapat mendorong siswa untuk dapat belajar matematika, salah satunya motivasi belajar. Siswa perlu memiliki motivasi belajar, karena dengan memiliki hal tersebut ia akan lebih mudah menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran.¹³

Materi matematika SMK terdiri dari beberapa materi pokok. Salah satunya yaitu materi barisan dan deret. Permasalahan umum yang cukup dianggap sulit bagi siswa yaitu untuk memahami atau menghafal rumus yang hampir sama dari barisan dan deret aritmatika maupun geometri. Sehingga dibutuhkan metode pembelajaran dan media yang tepat sehingga siswa dapat memecahkan masalah tersebut. Sekarang ini sudah banyak referensi metode-metode pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru sebagai bahan tambahan untuk mengajar agar tidak monoton dengan metode konvensional saja. salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan yaitu metode *cooperative learning* tipe jigsaw. Menurut KBBI “Kooperatif memiliki makna bekerjasama”.

Model pembelajaran *cooperative* merupakan suatu model pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama, yakni kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran *cooperative* adalah model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk bekerja sama dalam satu kelompok kecil sehingga peserta didik dapat saling membantu dalam belajar materi yang diberikan. Peran aktif peserta didik dalam kegiatan model pembelajaran kooperatif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari.

¹³ Ratnani and Arjaya, *Implementasi Model...*, hal.79.

Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif. Kekhasan dari model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah pada pembagian kelompok. Pembagian kelompok dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan yang pertama membagi kelompok secara heterogen yang dikenal dengan kelompok asal, dan pembagian kelompok tahap kedua adalah pembagian kelompok keahlian (*expertise*) yang berasal dari kelompok asal. Kelompok keahlian ini merupakan peminatan dari masing-masing individu di kelompok asal.¹⁴

Model pembelajaran jigsaw ini merupakan salah satu dari pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara aktif di dalam pembelajaran dan melatih siswa bekerja sama di dalam sebuah kelompok. Pada prosesnya, terdapat kelompok asal yang heterogen dan kemudian dibentuk kelompok ahli untuk menjadikan siswa-siswa ahli suatu topik yang ditugaskan kemudian saling berbagi informasi kepada teman-teman yang membahas topik berbeda di dalam kelompok asalnya.¹⁵

Dalam model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini siswa bekerja dalam suatu kelompok (ada kelompok asal dan kelompok ahli) yang terdiri dari beberapa siswa yang heterogen. Setiap murid dalam kelompok (kelompok asal) nantinya

¹⁴ Rien Anita, 'Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar', *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 6.1 (2021), 8 <<https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2311>>.

¹⁵ *Ibid*, hal. 9 .

akan diberi tugas untuk menjadi tim ahli pada suatu topik tertentu. Setelah mempelajari/berdiskusi dalam kelompok ahli, masing-masing murid akan kembali lagi ke dalam kelompok asal untuk melaporkan apa yang mereka pelajari dalam kelompok ahli.¹⁶

Selain itu, dalam proses pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini seluruh siswa yang terlibat memiliki tanggung jawab tersendiri yang akan diterimanya berupa lembar ahli yang menjadi fokus masing-masing anggota kelompok. Lembar ahli yang diterima akan dipelajari dalam sebuah kelompok ahli dengan waktu yang telah ditentukan. Setelah selesai mempelajari sub materi dalam kelompok ahli, maka para ahli tersebut kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan sub materi yang menjadi tanggung jawabnya secara bergantian.¹⁷ Proses pembelajaran seperti ini dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam suasana yang terbuka sehingga pembelajaran yang dialami terasa bermakna bagi peserta didik.

Kelebihan *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw yaitu: 1) Peserta didik lebih aktif, 2) Peserta didik mempunyai kesempatan lebih untuk berinteraksi sosial dengan temannya, 3) Peserta didik lebih kreatif dalam penyelesaian masalah dan memiliki tanggungjawab secara individual. Selain itu, peserta didik akan lebih leluasa atau nyaman untuk menyampaikan pendapat dan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang belum mereka ketahui kepada sesama temannya,

¹⁶ Iput Saputro, et. all, Abstrak Tujuan and others, 'Majamath Volume 2 Nomor 2', "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw", Jalan Letjend Humardani N, 2.September (2019), hal. 148–54.

¹⁷ Eka Trisniawati, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Vektor', *Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (JPFA)*, 06.02 (2016), hal. 51–60.

sehingga materi tersebut dapat dikuasai dengan baik. Penerapan model pembelajaran jigsaw dapat dikolaborasikan dengan *mind mapping* agar lebih efektif. *Mind mapping* merupakan salah satu teknik mencatat tingkat tinggi berupa peta *visual* yang memudahkan proses pemasukan informasi ke dalam otak dan menggali informasi keluar otak.¹⁸ Dengan adanya media *mind map* yang beragam dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membuat siswa sedikit hafal dengan rumus-rumus barisan dan deret yang similar.

Karena penggunaan *mind mapping* yang memuat gambar-gambar mampu menarik perhatian siswa, ketika adanya penugasan membuat *mind mapping* dari materi yang sudah ditentukan nanti otomatis akan meningkatkan motivasi belajar siswa dengan lebih banyak melihat rumus dan meningkatkan kreativitas siswa juga.¹⁹

Disamping itu, *mind mapping* dapat memicu rasa ingin tahu siswa karena *mind mapping* memuat gambar maupun bentuk-bentuk dengan pokok-pokok materi saja. Keunggulan lainnya adalah tidak semua materi yang dipelajari akan ditulis dalam *mind mapping*, sehingga siswa memiliki ketertarikan yang lebih untuk mengetahui materi yang dibuat dalam bentuk *mind mapping* tersebut. Penerapan *mind mapping* juga akan mempermudah memahami materi karena dapat dibuat dengan catatan kreatif.

¹⁸ Arif Rahman Octobrianta and Runtut Prih Utami, 'Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Disertai Mind Map Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sma Muhammadiyah 3 YOGYAKARTA', *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 21 (2017), 124–30.

¹⁹ Deswinta Febiyanti, I Made Citra Wibawa, and Ni Wayan Arini, 'Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Mind Mapping Berpengaruh Terhadap Keterampilan Berbicara', *Mimbar Ilmu*, 25.2 (2020), 121 <<https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26620>>.

Mind mapping merupakan cara belajar dan berpikir dengan mengoptimalkan kerja alami kedua belah otak, sehingga memudahkan pengorganisasian informasi serta waktu yang lebih sedikit dalam mengulang pelajaran. Pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang ditandai dengan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang mencapai KKM.²⁰ Setiap siswa diberi kebebasan membuat catatan *mind map* sesuai dengan daya imajinasi masing-masing, sehingga dalam mencatat materi siswa tidak merasa bosan dan belajar menjadi lebih menyenangkan. *Mind mapping* menuntut peserta didik untuk lebih aktif mengkonstruksi pemahamannya ke dalam suatu peta konsep berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh pendidik. *Mind map* diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam menyusun dan menjelaskan konsep yang ada di dalam pikirannya kepada teman-temannya terkait dengan materi yang ditugaskan di kelompok, karena ide pokok dan gambaran seluruh materi sudah tergambar dengan jelas pada *mind map*.²¹

Penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw dengan penugasan *mind map* secara signifikan lebih dapat meningkatkan penguasaan konsep dan motivasi belajar peserta didik dibandingkan dengan penerapan model konvensional dengan penugasan *mind map*. *Mind mapping* bisa dikatakan sebagai catatan yang terdiri dari gabungan antara gambar dan warna yang berisi rangkuman materi. *Mind mapping* juga dapat meningkatkan kemampuan penyerapan informasi, pemecahan

²⁰ Octobrianta and Utami, *Pengaruh Model...*, hal.124-125

²¹ Putri Khoirin Nashiroh, Fitria Ekarini, and Riska Dami Ristanto, 'Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbatuan Mind Map Terhadap Kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Program Diklat', *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17.1 (2020), 43 <<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>>.

masalah, peningkatan kemampuan berpikir dan motivasi belajar siswa. Maka dari itu, sangat memungkinkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media *mind mapping* dapat membantu siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah dan memahami materi sehingga siswa semakin termotivasi untuk meningkatkan belajar serta kemampuannya.

Adapun tahapan-tahapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan berbantuan media *mind map* pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) membentuk tim asal disertai penomoran; (2) memberikan topik materi siswa pada kelompok asal; (3) Siswa dengan nomor yang sama berkumpul ke dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan materi dan membuat *mind map*-nya; (4) hasil *mind map* dikumpulkan dan ditempel di dinding; (5) Setiap siswa yang berada di kelompok ahli kembali ke kelompok asal, secara bergiliran menjelaskan materi sesuai pembagian pada kelompok ahli dengan bantuan *mind map* yang telah dibuat.

Kelompok asal adalah kelompok awal siswa yang terdiri dari beberapa anggota kelompok ahli yang dibentuk dengan memperhatikan keragaman dan latar belakang. Sedangkan kelompok ahli yaitu kelompok siswa yang terdiri dari anggota kelompok lain (kelompok asal) yang ditugaskan untuk mendalami topik tertentu untuk kemudian dijelaskan kepada anggota kelompok asal. Para anggota dari kelompok asal yang berbeda, bertemu dengan topik yang sama dalam kelompok ahli untuk berdiskusi dan membahas materi yang ditugaskan pada masing-masing anggota kelompok serta membantu satu sama lain untuk

mempelajari topik tersebut.²² Setelah pembahasan selesai, para anggota kelompok kemudian kembali pada kelompok asal dan mengajarkan pada teman sekelompoknya tentang apa yang telah mereka dapatkan pada saat pertemuan di kelompok ahli. Para anggota kelompok ahli harus mampu untuk membagi pengetahuan yang didapatkan saat melakukan diskusi di kelompok ahli, sehingga pengetahuan tersebut diterima setiap anggota pada kelompok asal. Guru harus terampil dan mengetahui latar belakang siswa agar terciptanya suasana yang baik bagi setiap anggota kelompok.²³

Media *mind mapping* membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari secara keseluruhan melalui *mind mapping* yang dibuatnya sendiri. Dengan media *mind mapping* peserta didik menjadi lebih kreatif menuangkan ide-ide atau gagasan melalui pembuatan gambar diagram yang berwarna-warni dengan imajinasi sendiri dapat memunculkan ide-ide yang lain dalam belajar, dan belajar menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik akan membantu otak untuk lebih mudah berkonsentrasi sehingga esensi materi menjadi jelas.²⁴ Pada dasarnya fakta dilapangan menunjukkan ketika metode pembelajaran dan media yang digunakan sudah tepat akan berpengaruh juga terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang diterapkan dalam pembelajaran cenderung kurang bervariasi dan dalam menyampaikan informasi, guru terkadang tidak memperhatikan gaya belajar siswa. Hal tersebutlah yang diduga menjadi penyebab rendahnya motivasi siswa.

²² Ratnani and Arjaya, *Implementasi Model...*, hal. 75-76.

²³ *Ibid*, hal. 76.

²⁴ *Ibid*, hal. 80.

Motivasi berfungsi untuk mendorong keinginan usaha peserta didik untuk mencapai suatu tujuan belajarnya.

Menurut KBBI motivasi adalah usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Terkadang siswa banyak mengeluh dengan rumus-rumus matematika yang membingungkan sehingga siswa menjadi malas untuk belajar matematika. Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penunjang pemahaman siswa terhadap matematika. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri siswa maupun dari luar, sehingga menimbulkan hasrat, keinginan, dan semangat dalam kegiatan belajar demi mencapai suatu tujuan.

Perlu diketahui bahwa ada beberapa hal yang dapat mendorong siswa untuk dapat belajar matematika, salah satunya motivasi belajar. Siswa perlu memiliki motivasi belajar, karena dengan memiliki hal tersebut ia akan lebih mudah menghadapi dan menyelesaikan masalah-masalah dalam pembelajaran. Maka dari itu selain metode pembelajaran dan media yang dipakai, motivasi belajar siswa juga sangat penting untuk dikembangkan dalam diri siswa. Oleh karena itu, dalam pembelajaran hendaknya guru menerapkan metode pembelajaran yang mengedepankan peran aktif siswa sehingga diharapkan iklim belajar menjadi lebih kondusif, mampu membangkitkan motivasi belajar matematika, mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya termasuk mengasah kemampuan siswa dalam

memecahkan berbagai masalah matematika dan pada akhirnya memperoleh pencapaian prestasi belajar yang maksimal.²⁵

Motivasi berasal dari kata motif yakni kondisi dalam diri yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar merupakan syarat mutlak untuk belajar dan memegang peranan penting dalam memberikan gairah atau semangat dalam belajar. Motivasi belajar tidak hanya menjadi pendorong untuk mencapai hasil yang baik tetapi mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar.

Motivasi belajar yang tercermin dari indikator durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, presistensi, devosi dan pengorbanan, ketabahan, keuletan dan kemampuan, tingkat inspirasi, tingkatan kualifikasi hasil, serta arah sikap terhadap sasaran kegiatan memiliki peran penting terhadap hasil belajar siswa. Artinya peningkatan motivasi belajar siswa dapat diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Guru memiliki peran strategis dalam memotivasi siswa. Oleh karena itu kemampuan guru dalam memotivasi siswa turut menentukan hasil belajar siswa.²⁶

²⁵ Wahyu Lestari, Loviga Denny Pratama, and Jailani Jailani, 'Implementasi Pendekatan Saintifik Setting Kooperatif Tipe STAD Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika', *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9.1 (2018), 29 <<https://doi.org/10.26877/aks.v9i1.2332>>.

²⁶ Rike Andriani and Rasto Rasto, 'Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4.1 (2019), 80 <<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>>.

Motivasi pada hakikatnya merupakan faktor rangsangan yang terjadi baik secara internal maupun oleh pengaruh lingkungan eksternal yang datang dari luar, yang selanjutnya akan menyebabkan manusia mengalami rangsangan atau dorongan dan kemudian bersikap dan berperilaku. Hal ini berarti motivasi adalah merupakan seperangkat daya ataupun kekuatan dalam jiwa yang harus diterjemahkan oleh seseorang kedalam bentuk perilaku yang sesuai dengan tuntutan yang timbul dari dalam (*internal*) dirinya maupun oleh dorongan dan lingkungannya (*external*).²⁷

Sebenarnya kualitas pendidikan matematika di Indonesia terbilang masih rendah dan tertinggal dari negara-negara lain di dunia. Dari beberapa teori ini dan dari pemaparan diatas peneliti ingin ikut serta membangun kualitas pendidikan matematika dimulai dari mencari metode yang cocok dan bahan ajar yang mencukupi. Dengan alasan ini peneliti mengangkat judul **Pengaruh Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan Media Mind Mapping Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Bandung Tulungagung 2022/2023**, dengan harapan hasil penelitian ini menjadi inspirasi bagi tenaga pendidik untuk memilih metode yang akan digunakan di kelas.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar Belakang masalah yang diuraikan sebelumnya, identifikasi masalah yang akan dibahas adalah mengenai hal-hal berikut

²⁷ Maria Cleopatra, 'Pengaruh Gaya Hidup Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika', *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5.2 (2015), 168–81 <<https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>>.

- a. Bagaimana penerapan metode *cooperative learning* tipe jigsaw?
 - b. Bagaimana penerapan metode digabung dengan media *mind mapping*?
 - c. Bagaimana pengaruh metode dan media yang digunakan terhadap motivasi belajar siswa?
2. Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya yaitu karena penelitian ini membandingkan antara pembelajaran konvensional dan metode *cooperative learning* tipe jigsaw dengan media *mind mapping* sehingga peneliti akan mengambil dua kelas dengan *purposive sampling* yaitu kelas X AK 1 sebagai kelas kontrol dan X AK 2 sebagai kelas eksperimen, kemudian peneliti memilih materi barisan dan deret geometri sebagai bahan media *mind mapping*nya. Serta peneliti juga akan fokus pada pengaruh metode serta media terhadap motivasi belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dirumuskan masalah-masalah penelitian sebagai berikut.

1. Apakah Ada Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Motivasi Belajar Siswa?
2. Seberapa Besar Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Motivasi Belajar Siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode *cooperative learning* tipe jigsaw dengan berbantuan media *mind mapping* terhadap motivasi belajar siswa atau tidak.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode *cooperative learning* tipe jigsaw dengan berbantuan media *mind mapping* terhadap motivasi belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Sebagai studi ilmiah, studi ini mempunyai manfaat teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini memberikan sumbangan kepada bidang pendidikan matematika yaitu untuk mengetahui metode pembelajaran apa dan media pembelajaran apa yang tepat untuk siswa dalam mendorong motivasi belajarnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Dari penelitian ini dapat menyempurnakan atau menambah pengetahuan baru tentang *cooperative learning* tipe jigsaw.

- b. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa ada hasil positif dari diterapkannya model *cooperative learning* tipe jigsaw dengan media mind mapping.
- c. Dari penelitian ini guru menemukan alternative model pembelajaran dan media pembelajaran yang bisa diterapkan terhadap siswa.
- d. Siswa memperoleh kesempatan untuk memilih lebih mendalami tugas-tugas yang sesuai dengan peminatannya bersama dengan teman yang memiliki peminatan yang sama.
- e. Siswa memperoleh kesempatan untuk menjelaskan pada teman lain pada kelompok asal sehingga secara otomatis siswa dapat mengelaborasi pengalaman yang diperolehnya dari kelompok ahli (*expertise group*).

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya.²⁸

Berikut hipotesis yang disusun oleh peneliti :

H_0 : Tidak Ada Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

H_1 : Ada Pengaruh *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami maksud judul “Pengaruh Metode *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan Media *Mind*

²⁸ Sulyanto, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Pelatihan Metodologi Penelitian Universitas Peradaban Bumiayu : eprints.peradaban.ac.id, 2017), hal 21

Mapping Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Bandung Tulungagung”, maka perlu dijelaskan istilah-istilah berikut.

1. Penegasan konseptual

a. Metode *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Model pembelajaran jigsaw ini merupakan salah satu dari pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa secara aktif di dalam pembelajaran dan melatih siswa bekerja sama di dalam sebuah kelompok. Pada prosesnya, terdapat kelompok asal yang heterogen dan kemudian dibentuk kelompok ahli untuk menjadikan siswa-siswa ahli suatu topik yang ditugaskan kemudian saling berbagi informasi kepada teman-teman yang membahas topik berbeda di dalam kelompok asalnya.²⁹

b. Mind Mapping

Mind mapping merupakan salah satu teknik mencatat tingkat tinggi berupa peta visual yang memudahkan proses pemasukan informasi ke dalam otak dan menggali informasi keluar otak.³⁰

c. Motivasi

Motivasi belajar merupakan salah satu aspek penunjang pemahaman siswa terhadap matematika. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri siswa maupun dari luar, sehingga menimbulkan hasrat, keinginan, dan semangat dalam kegiatan belajar demi

²⁹ Rien Anita, ‘Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar’, JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia), 6.1 (2021), 8 <<https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i1.2311>>.

³⁰ Octobrianta and Utami, *Pengaruh Model...*, hal.125.

mencapai suatu tujuan. Motivasi berfungsi untuk mendorong keinginan usaha peserta didik untuk mencapai suatu tujuan belajarnya.³¹

2. Penegasan Operasional

a. Metode *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Metode cooperative learning tipe jigsaw adalah model pembelajaran yang dilaksanakan secara pengelompokan atau membentuk tim kecil yang beranggotakan 4-5 siswa, masing-masing siswa bertanggung jawab atas penguasaan materi belajar dan mampu menjelaskan kembali materi tersebut kepada kelompok tim lainnya.

b. Mind Mapping

Mind mapping adalah salah satu media yang digunakan dalam membantu proses pembelajaran agar lebih maksimal, media pembelajaran *mind mapping* merupakan media pembelajaran yang berupa media *visual*, dalam hal ini penyampaian materi ajar menggunakan pemetaan pikiran untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu materi secara terkonsep.

c. Motivasi

Motivasi adalah dorongan untuk melakukan sesuatu baik berasal dari dalam diri maupun luar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak atau dorongan *internal* maupun *external* siswa sehingga menimbulkan keinginan dan semangat dalam belajar demi mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai.

³¹ *Ibid*, hal. 127.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini bertujuan untuk mempermudah jalannya pembahasan terhadap suatu hal yang terkandung, sehingga alur penelitian dapat diikuti dan dapat dipahami secara terstruktur dan sistematis.

Adapun sistematika penyusunan proposal skripsi ini terbagi menjadi beberapa bagian. Bagian awal berisi hal-hal yang bersifat formalitas yaitu halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dan daftar isi. Pada bagian utama skripsi ini terdiri dari 6 bab, yang mana setiap bab akan saling berhubungan. Adapun rinciannya sebagai berikut:

1. Bab I terdiri dari pendahuluan meliputi : a) Latar belakang, b) Identifikasi dan Batasan Masalah, c) Rumusan Masalah, d) Tujuan Penelitian, e) Manfaat Penelitian, f) Hipotesis Penelitian, g) Penegasan Istilah, h) Sistematika Pembahasan.
2. Bab II terdiri dari Tinjauan Pustaka yaitu meliputi : a) Deskripsi Teori, b) Penelitian Terdahulu, c) Kerangka Berpikir.
3. Bab III terdiri dari Metode Penelitian yaitu meliputi : a) Rancangan Penelitian, b) Variabel Penelitian, c) Populasi, Sampel dan Teknik Sampling, d) Instrumen Penelitian, e) Data dan Sumber Data, f) Teknik Pengumpulan Data, g) Analisis Data.
4. Bab IV terdiri dari Hasil Penelitian yang meliputi: a) Deskripsi Data, b) Analisis Data, c) Rekapitulasi Hasil Penelitian.
5. Bab V terdiri dari Pembahasan yaitu meliputi : a) Pengaruh Metode *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Dengan Berbantuan Media *Mind Mapping*

Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMKN 1 Bandung Tulungagung, b) Besar
Pengaruh Metode *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Dengan Berbantuan
Media *Mind Mapping* Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

6. Bab VI terdiri dari Penutup yang meliputi Kesimpulan dan Saran.