

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Sebagian besar dari proses perkembangan manusia berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar yang disadari atau tidak, sederhana atau kompleks, belajar sendiri atau dengan bantuan guru, belajar dari buku atau media elektronika, belajar di rumah, di lingkungan kerja atau di masyarakat. Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau dengan lingkungannya.<sup>2</sup>

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak lahir sampai akhir hayat.<sup>3</sup> Belajar sepanjang hayat berlangsung di rumah, di sekolah, di unit-unit pekerjaan dan di masyarakat, baik bagi anak, remaja maupun orang dewasa. Belajar merupakan jantungnya kemajuan masyarakat. Kemajuan masyarakat didukung dan ditentukan oleh kemajuan manusia yang menjadi warganya. Manusia yang mengembangkan semua bakat dan potensinya secara optimal melalui belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), hal. 155

<sup>3</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar Ruzz Media, 2012), hal. 11

<sup>4</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi ...*, hal. 201

Kemampuan manusia untuk belajar merupakan katakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar mempunyai keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran penting dalam mentransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi.<sup>5</sup>

Agama Islam sangat menganjurkan kepada manusia untuk selalu belajar. Bahkan, Islam mewajibkan kepada setiap orang yang beriman untuk belajar.<sup>6</sup> Aktivitas belajar sangat berkaitan dengan proses mencari ilmu. Dengan ilmu yang dimiliki manusia melalui proses belajar, maka Allah akan memberikan derajat yang lebih tinggi kepada hamba-Nya.<sup>7</sup> Sebagaimana firman Allah dalam QS. al-Mujadalah ayat 11:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا  
 يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا  
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan

<sup>5</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar ...*, hal. 11-12

<sup>6</sup> *Ibid ...*, hal. 32

<sup>7</sup> *Ibid ...*, hal. 33

*mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kerjakan.*”<sup>8</sup>

Ayat tersebut mengisyaratkan kepada kita akan pentingnya ilmu pengetahuan dan keharusan untuk mencarinya serta kemuliaan orang-orang yang berilmu di sisi Allah, sehingga Allah memerintahkan orang-orang yang beriman untuk memperluas kajian-kajian ilmu dan gigih dalam memperjuangkannya karena Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu.<sup>9</sup>

Ilmu dalam hal ini bukan hanya pengetahuan tentang agama saja, tetapi juga ilmu non agama yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman. Selain itu, ilmu tersebut juga harus bermanfaat bagi kehidupan orang banyak dan diri orang yang menuntut ilmu.<sup>10</sup> Salah satunya adalah matematika.

Matematika, sejak peradaban manusia bermula memainkan peran yang sangat vital dalam kehidupan sehari-hari. Berbagai bentuk simbol, rumus, teorema, dalil, ketetapan, dan konsep digunakan untuk membantu perhitungan pengukuran, peramalan, dan sebagainya. Maka tidak heran jika peradaban manusia berubah dengan pesat karena ditunjang oleh partisipasi matematika yang selalu mengikuti perubahan dan perkembangan zaman.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan...*, hal. 543

<sup>9</sup> Juwariyah, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Teras, 2010), hal. 59

<sup>10</sup> Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar ...*, hal. 33-34

<sup>11</sup> Moch. Masykur dan Abdul Halim Fathani, *MATEMATICAL INTELLIGENCE Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA, 2007), hal . 41

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan mengembangkan daya pikir manusia. Atas dasar itu, pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik sejak sekolah dasar (SD), untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi yang ada di sekitarnya.<sup>12</sup>

Di Indonesia, sejauh ini paradigma pembelajaran matematika di sekolah masih didominasi oleh paradigma pembelajaran konvensional, yakni paradigma mengajar. Siswa diposisikan sebagai objek, siswa dianggap tidak tahu atau belum tahu apa-apa, siswa dianggap seperti gelas kosong yang harus diisi air sampai tumpah. Sementara guru memposisikan diri sebagai orang yang mempunyai pengetahuan, sebagai satu-satunya sumber.<sup>13</sup>

Menyelenggarakan proses pembelajaran matematika yang lebih baik dan bermutu di sekolah adalah suatu keharusan yang tidak dapat ditawar lagi. Sudah bukan zamannya lagi matematika menjadi momok yang menakutkan bagi siswa di sekolah. Jika selama ini matematika dianggap sebagai ilmu abstrak dan kering melalui teoritis, rumus-rumus, dan soal-soal, maka sudah saatnya bagi siswa untuk menjadi lebih akrab dan familier dengan matematika.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup>*Ibid*, ... , hal. 52

<sup>13</sup>*Ibid*, ... , hal 57

<sup>14</sup>*Ibid*, ..., hal. 56

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Sebab, matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia sehari-hari. Matematika selalu mengalami perkembangan yang berbanding lurus dengan kemajuan sains dan teknologi. Namun, hal ini tidak disadari oleh sebagian siswa disebabkan minimnya informasi bagaimana sebenarnya matematika itu. Dan itu berakibat buruk pada proses belajar siswa, mereka hanya belajar matematika dengan mendengarkan penjelasan guru, menghafalkan rumus, lalu memperbanyak latihan soal dengan menggunakan rumus yang sudah dihafalkan.<sup>15</sup> Oleh karena itu, siswa harus secara aktif mengkreasikan (kembali) pengetahuan yang ingin dimilikinya. Di sini, tugas guru bukan lagi aktif mentrasfer pengetahuan, melainkan bagaimana menciptakan kondisi belajar dan merencanakan jalannya pembelajaran dengan materi yang sesuai dan representatif, serta realistik bagi siswa sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang optimal.<sup>16</sup>

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap matematika, pembelajaran matematika di sekolah dalam penyajiannya harus diupayakan dengan cara yang lebih menarik bagi siswa. Apalagi matematika sebenarnya memiliki banyak sisi yang menarik.<sup>17</sup> Dengan demikian diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat membuat pelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

---

<sup>15</sup> *Ibid*, ... , hal. 66

<sup>16</sup> *Ibid*, ... , hal. 58

<sup>17</sup> *Ibid*, ... , hal. 70

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif di mana penerapannya siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok, tiap kelompok terdiri atas tim ahli sesuai dengan pertanyaan yang disiapkan guru maksimal lima pertanyaan sesuai dengan jumlah tim ahli.<sup>18</sup> Model pembelajaran *Jigsaw* menghendaki siswa belajar melalui kelompok. Model pembelajaran ini mendorong kerja sama dalam kelompok. Setiap anggota kelompok memahami dan mendalami sesuatu, kemudian digabung menjadi satu dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh suatu pemahaman yang utuh.<sup>19</sup> Selain itu, penyampaian materi juga akan lebih menarik dan mudah dipahami jika menggunakan media pembelajaran, salah satunya alat peraga.

Alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran. Alat peraga matematika adalah seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika. Dengan alat peraga, hal-hal yang abstrak dapat disajikan dalam bentuk model-model yang berupa benda kongkret yang dapat dilihat, dipegang, diputar balikkan sehingga dapat lebih mudah dipahami.<sup>20</sup>

Pembelajaran menggunakan alat peraga memungkinkan guru untuk lebih kreatif, hal ini terjadi karena seorang guru harus terlebih dahulu menyiapkan alat peraga yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.

---

<sup>18</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 110

<sup>19</sup> *Ibid*, ... hal 98

<sup>20</sup> Kusrini et.al, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), hal. 8.3

Pembelajaran menggunakan alat peraga juga ekonomis karena mudahnya mencari bahan-bahan yang ada di sekitar, seperti kertas, gabus, kaleng dan lain sebagainya yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Alat peraga yang digunakan dalam penelitian ini adalah kotak refun.

Kotak refun adalah salah satu alat peraga yang digunakan untuk memahami materi fungsi. Fungsi atau pemetaan merupakan suatu relasi khusus yang memasangkan setiap anggota domain (daerah asal) dengan tepat satu anggota kodomain (daerah kawan). Anggota kodomain boleh mempunyai lebih dari satu pasangan dari domain, dan juga boleh tidak mempunyai pasangan dari domain.

Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah materi fungsi, karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VIII di MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir, bahwa pemahaman siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir masih rendah terhadap materi fungsi sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa bukan hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri, melainkan juga proses belajar yang kurang sesuai. Sampai saat ini masih banyak guru yang hanya menggunakan metode konvensional yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan kreatif. Kurangnya interaksi guru dan siswa juga mempengaruhi hasil belajar siswa, oleh karena itu kerjasama antara siswa dan guru sangat dibutuhkan selama proses pembelajaran sehingga terjadi proses pembelajaran yang aktif dan kreatif serta siswa dapat memahami materi dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Fungsi MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir”

### **B. Rumusan Masalah**

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

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII materi fungsi MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir ?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII materi fungsi MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII materi fungsi MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir.



2. Mengetahui besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII materi fungsi MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan etimologinya hipotesis berasal dari dua suku kata, yaitu “hipo” yang berarti lemah dan “tesis” yang berarti pernyataan. Bila digabung maka menjadi pernyataan yang masih lemah. Akan tetapi dalam jangkauan yang lebih luas, hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu dugaan sementara yang diajukan seorang peneliti yang berupa pernyataan-pernyataan untuk diuji kebenarannya.<sup>21</sup>

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti mengajukan hipotesis ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa kelas VIII materi fungsi MTs Sunan Kalijogo Rejosari Kalidawir.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran Matematika yang nantinya dapat

---

<sup>21</sup> Tulus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*, (Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang, 2006), hal. 9

meningkatkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi siswa:

Sebagai pemicu dalam meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

### b. Bagi guru:

- 1) Memberikan masukan bagi guru dalam memilih model pembelajaran.
- 2) Memberikan masukan bagi guru dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

### c. Bagi sekolah:

Sebagai masukan dan evaluasi mengenai model-model pembelajaran yang telah ada untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### d. Bagi Peneliti

Sebagai khazanah ilmu dalam penelitian, serta bahan pemikiran yang mendalam untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam bidang pendidikan.

## **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian**

Agar tidak menimbulkan salah penafsiran dan disesuaikan dengan keterbatasan yang ada, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan batasan-batasan sebagai berikut:

## 1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs Sunan Kalijogo Kalidawir.

## 2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian MTs Sunan Kalijogo Kalidawir tepatnya di Ds. Rejosari, Kec. Kalidawir, Kab. Tulungagung.

Keterbatasan penelitian menunjuk pada suatu keadaan yang tidak bisa dihindari dalam penelitian. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat menyikapi hasil penelitian sesuai dengan kondisi yang ada. Dengan pertimbangan-pertimbangan mengenai keterbatasan penelitian, maka peneliti membatasi fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Data hasil belajar siswa yang diajar hanya pada materi fungsi.
- b. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga.

## G. Penegasan Istilah

### 1) Penegasan Konseptual

#### a. Pengaruh

Daya yang timbul dari suatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>22</sup> Dalam

---

<sup>22</sup> Ebta Setiawan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia versi 1.1*, (Pusat Bahasa:2010), hal. 54

penelitian ini, pengaruh adalah daya yang timbul dari sesuatu, baik orang atau benda sehingga memengaruhi apa yang ada di sekitarnya.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar mengajar di mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kognitif yang heterogen.<sup>23</sup> Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif adalah strategi belajar mengajar di dalam penerapannya siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil dengan kemampuan kognitif yang heterogen.

c. *Jigsaw*

*Jigsaw* adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif di mana penerapannya siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok, tiap kelompok terdiri atas tim ahli sesuai dengan pertanyaan yang disiapkan guru maksimal lima pertanyaan sesuai dengan jumlah tim ahli.<sup>24</sup> Dalam penelitian ini, *Jigsaw* adalah salah satu pendekatan dalam pembelajaran kooperatif di dalam penerapannya siswa dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil, tiap kelompok terdiri dari tim ahli yang sesuai dengan materi yang disiapkan guru.

d. Alat Peraga

Alat peraga matematika adalah seperangkat benda kongkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan

---

<sup>23</sup> Mashudi et.al, *Desain Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Konstruktivisme (Kajian Teori dan Praktis)*, (tulangagung: STAIN Tulungagung Press, 2013), hal. 69

<sup>24</sup> Hamzah B. Uno, Nurdin Mohamad, *Belajar dengan...*, hal 110

konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam matematika.<sup>25</sup> Dalam penelitian ini, alat peraga adalah benda kongkret yang digunakan untuk mempermudah memahani konsep-konsep dalam matematika.

e. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>26</sup> Dalam penelitian ini, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah proses belajar.

2) Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa adalah pengaruh antara penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa pembelajaran matematika. Ada tidaknya pengaruh tersebut dapat diketahui melalui perolehan skor dari tugas atau tes, yang dibedakan dengan kelas kontrol. Apabila ada pengaruh yang signifikan antara keduanya berarti ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga terhadap hasil belajar siswa. Jika nilai rata-rata tes pada kelas yang diberi model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga lebih besar daripada kelas kontrol berarti ada pengaruh positif yang artinya bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan alat peraga

---

<sup>25</sup> Kusri et.al, *Strategi Pembelajaran ...*, hal. 8.3

<sup>26</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), hal. 22.

terhadap hasil belajar siswa lebih bagus daripada kontrol dan juga sebaliknya.

## **H. Sistematika Skripsi**

Agar mempermudah dalam memahami dan mengkaji skripsi ini, maka penulis membagi dalam beberapa bab dan sub bab, sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) hipotesis tindakan, e) manfaat penelitian, f) ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, dan g) definisi operasional.

BAB II Landasan Teori, yang terdiri dari a) pembelajaran matematika, b) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, c) alat peraga, d) hasil belajar, e) tinjauan materi fungsi, f) kajian peneliti terdahulu, dan g) kerangka berfikir penelitian.

BAB III Metode Penelitian, terdiri dari a) pendekatan dan jenis penelitian, b) populasi, sampling, dan sampel penelitian, c) sumber data, variabel, dan skala pengukurannya, d) tehnik pengumpulan data dan instrumen penelitian serta e) analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari hasil penelitian (berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis).

BAB V Pembahasan, terdiri dari pembahasan hasil penelitian.

BAB VI Penutup, terdiri dari a) kesimpulan dan b) saran.

Bagian akhir, terdiri dari a) daftar rujukan, b) lampiran-lampiran, c) surat pernyataan keaslian skripsi, dan d) daftar riwayat hidup.