

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin berkembang pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut membawa pengaruh pada persaingan global yang semakin ketat. Sumber daya manusia yang berkualitas perlu dipersiapkan dengan baik agar mampu bersaing dalam dunia global. Oleh karena itu, peningkatan sumber daya manusia harus dipersiapkan secara terencana, efektif dan efisien.

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan diharapkan mampu membentuk manusia yang memiliki kepribadian dan intelektual yang tinggi. Pendidikan harus mampu menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan negara-negara lain disamping harus memiliki ilmu pengetahuan, budi pekerti luhur dan moral yang baik. Berbagai upaya dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal berupaya meningkatkan kualitas pendidikan, melalui pengembangan dan perbaikan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan, pengembangan materi pembelajaran, serta pelatihan bagi guru. Pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks. Banyak faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan, diantaranya yaitu guru, siswa, pendekatan, maupun model pembelajaran yang digunakan.

Guru mempunyai peranan yang penting dalam berlangsungnya proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan menentukan perkembangan serta kemajuan peserta didiknya. Sebagai seorang pendidik, guru lebih banyak berhadapan dengan siswa selama proses belajar mengajar. Selain memberikan pengetahuan (*transfer of knowledge*) guru juga membimbing siswa, mendorong potensi siswa membangun kepribadian siswa, serta memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar.

Salah satu hal yang banyak disoroti saat ini dalam dunia pendidikan adalah penggunaan metode-metode belajar yang digunakan guru dalam penyampaian materi saat pembelajaran, karena tuntutan guru untuk tepat waktu dalam menyampaikan materi dan kewajiban guru untuk bisa menjadikan siswanya mengerti dan menguasai materi yang disampaikan menjadikan hal tersebut menjadi sebuah permasalahan yang harus dicari solusinya.

Dalam kegiatan pembelajaran terdapat dua kegiatan yang sinergik, yakni guru mengajar dan siswa belajar. Guru mengajarkan bagaimana siswa harus belajar. Sementara siswa belajar bagaimana seharusnya belajar melalui berbagai pengalaman sehingga terjadi perubahan dalam dirinya dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan yang efektif dan akan lebih mampu mengelola proses belajar mengajar, sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal.

Mengembangkan strategi pembelajaran merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Strategi dalam proses belajar mengajar merupakan aspek yang menentukan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Sebaliknya perumusan tujuan pembelajaran yang jelas merupakan syarat penting sebelum seseorang guru menentukan dan memilih strategi mengajar yang tepat. Apabila seorang guru memilih strategi mengajar kurang tepat akan menyebabkan tidak tercapainya tujuan tersebut. Untuk itu pendidik juga dituntut untuk mengetahui serta menguasai beberapa strategi dengan harapan tidak hanya menguasai strategi secara teoritis tetapi pendidik dituntut juga untuk mengoperasionalkan secara baik. Dalam kaitan ini guru dapat menerapkan strategi yang berbeda-beda disesuaikan dengan situasi atau kondisi siswa yang berbeda.

Pemilihan strategi sangat mempengaruhi semangat belajar siswa. Penerapan strategi dalam pembelajaran yang kurang tepat akan mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi, sehingga hasil belajar siswa kurang memuaskan dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini, dipilih SMP Zainuddin, Waru sebagai sekolah tempat melaksanakan penelitian, dan di sekolah ini KKM untuk matapelajaran matematika adalah 75. Oleh karena itu, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan guru harus pandai dalam memilih strategi yang

sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya, supaya peserta didik dapat mengikuti proses belajar mengajar secara maksimal serta dapat memahami materi yang telah di berikan. Sehingga guru harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tertarik dan memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam penelitian ini dipilih pembaharuan strategi pembelajaran yaitu mengkombinasikan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan *index card match*, dengan harapan peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran, mudah dalam memahami mata pelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran sedangkan *Index Card Match* digunakan sebagai bentuk umpan balik pembelajaran yang telah ditempuh pada hari itu untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

Dengan *Index Card Match* diharapkan siswa dapat belajar dengan teman sebayanya, sehingga terbentuk kerjasama antar teman sebaya. Komunikasi antar siswa akan terbangun, hal ini juga akan melatih mereka dalam menghargai pendapat siswa lain. Pembelajaran juga tidak berlangsung searah, karena ada transfer ilmu dari guru ke siswa, maupun antar siswa itu sendiri. Siswa juga tidak akan merasa bosan, karena tidak terus menerus ada di tempat duduknya. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dengan *Index Card Match* Pada Materi Segiempat.

## **B. IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan strategi pembelajaran yang bervariasi.
2. Kurangnya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan pembelajaran khususnya pada materi segiempat.
3. Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

4. Rendahnya aktivitas siswa selama proses pembelajaran matematika berlangsung.
5. Belum adanya penggunaan *index card match* dalam proses pembelajaran matematika.

### **C. PEMBATAAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan *index card match* untuk materi segiempat pada siswa kelas VII-B SMP Zainuddin Tahun Ajaran 2016-2017.

### **D. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dapat dibuat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pembelajaran didalam kelas yang menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan *index card match*?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan *index card match* berlangsung?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap adanya proses pembelajaran menggunakan *index card match* pada materi segiempat?
4. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *index card match*?

### **E. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang tertera diatas, maka tujuan yang ingin di capai adalah:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran didalam kelas yang diterapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan *index card match*.

2. Mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran kooperatif dengan menggunakan *index card match* berlangsung.
3. Mendeskripsikan respon guru dan siswa terhadap adanya proses pembelajaran menggunakan *index card match* pada materi segiempat.
4. Mendeskripsikan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan *index card match* pada materi segiempat.

## **F. MANFAAT PENELITIAN**

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, yaitu manfaat bagi guru, siswa dan bagi peneliti. Manfaat itu adalah:

### **1. Bagi guru**

Penelitian ini dapat menambahkan masukan bagi para guru dan calon guru matematika bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan *index card match* dapat digunakan dalam pembelajaran materi segiempat yaitu:

- a. Memberikan wawasan mengenai penggunaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw pada pembelajaran matematika.
- b. Memberikan wawasan mengenai penggunaan *index card match* pada pembelajaran matematika.

### **2. Bagi Peneliti**

Manfaat dari penelitian ini bagi peneliti adalah memberikan pengalaman dan wawasan untuk landasan penelitian lebih lanjut.

### **3. Bagi Siswa**

Dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan *index card match*, maka siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar, sehingga lebih mudah dalam memahami materi selama proses pembelajaran, terutama pada materi segiempat.

