

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting untuk menunjang kehidupan manusia, karena pada dasarnya manusia dalam melaksanakan kehidupannya tidak lepas dari pendidikan. Oleh karena itu, kualitas pendidikan sangat perlu untuk ditingkatkan. Kualitas mutu pendidikan erat kaitannya dengan kualitas yang dimiliki para pendidiknya di setiap sekolah.

Sekolah yang merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi sebagai tempat untuk proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Hamalik (2014:57) mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Dapat dikatakan pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan.

Salah satu ilmu pengetahuan yang berpengaruh bagi perkembangan ilmu lain adalah matematika. Matematika banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari akan tetapi sebagian orang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan membutuhkan pemikiran yang keras untuk dapat menyelesaikan suatu soal atau masalah. Hal ini pula, pelajaran matematika dijadikan momok yang sangat menakutkan bagi siswa disekolah.

Berdasarkan hasil wawancara proses pembelajaran yang digunakan di SMP WachidHasyim 1 Surabaya adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*). Siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran karena selama pembelajaran guru banyak memberikan ceramah tentang materi. Sehingga aktivitas yang dilakukan siswa biasanya hanya mendengar dan mencatat, siswa jarang bertanya atau mengemukakan pendapat. Diskusi antar kelompok jarang dilakukan sehingga interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya

maupun dengan guru masih belum terjalin selama proses pembelajaran. Rasa ingin tahu siswa terhadap matematika juga masih kurang. Rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII-A adalah B-. Padahal criteria ketuntasan minimal di SMP Wachid Hasyim 1 pada pembelajaran matematika adalah mendapatkan kategori B.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berpendapat bahwa dilakukan upaya perbaikan proses pembelajaran pada siswa kelas VII-A. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa saling bertukar pendapat dengan cara berdiskusi dalam kelompok. Maka diperlukan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama kegiatan belajar mengajar.

Menurut pandangan penulis, model pembelajaran tipe *reverse jigsaw* sangat cocok untuk diterapkan di sekolah karena dapat mengaktifkan kegiatan siswa di sekolah. Model pembelajaran *reverse jigsaw* merupakan kebalikan dari model jigsaw. Perbedaanya terdapat pada tahapan akhir, yaitu pada model jigsaw kelompok ahli menjelaskan kepada kelompok asal sedangkan model *reverse jigsaw* menjelaskan kepada seluruh kelas.

Sesuai dengan uraian di atas maka peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Reverse Jigsaw* dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas VII SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *reverse jigsaw* efektif terhadap pembelajaran matematika pada siswa kelas VII-A di SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Rata-rata hasil belajar siswa kelas VII-A dibawah KKM .
2. Rasa ingin tahu siswa terhadap matematika masih kurang.
3. Siswa masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Guru banyak memberikan ceramah tentang materi.

5. Proses pembelajaran yang digunakan di SMP WachidHasyim 1 Surabaya adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*).
6. Diskusi antar kelompok jarang dilakukan sehingga interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun dengan guru masih belum terjalin selama proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian memperoleh hasil optimal sesuai dengan kondisi yang ada, maka peneliti memberikan beberapa batasan sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya melakukan perbaikan dalam hal aktivitas siswa dalam pembelajaran, guru dalam mengelola kelas, rasa ingin tahu terhadap matematika serta hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *reverse jigsaw*.
2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII-As emester Genap tahun ajaran 2015/2016 di SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya
3. Materi yang digunakan adalah materi segiempat.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah model pembelajaran *reverse jigsaw* efektif dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII-A di SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya?”

Secara lebih rinci, rumusan masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *reverse jigsaw*?
2. Bagaimana aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *reverse jigsaw*?
3. Bagaimana kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *reverse jigsaw*?
4. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *reverse jigsaw*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model *reverse jigsaw* dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VII-A di SMP Wachid Hasyim 1 Surabaya.

Secara lebih rinci, tujuan penelitian diuraikan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *reverse jigsaw*.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *reverse jigsaw*.
3. Mendeskripsikan kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan menggunakan model *reverse jigsaw*.
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model *reverse jigsaw*.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Guru
Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan dan bias sebagai tambahan informasi untuk menggunakan model pembelajaran *reverse jigsaw*.
2. Siswa
Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat berperan lebih aktif dalam pembelajaran, serta dapat pengalaman baru dari model pembelajaran *reverse jigsaw*.
3. Sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran, sebagai referensi mata pelajaran lain untuk menggunakan model pembelajaran *reverse jigsaw*.
4. Peneliti berikutnya
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu referensi ilmiah untuk meneliti dengan penelitian yang sejenis dan dalam bidang studi yang lain.