

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Wafiqni & Putri (2021) adalah cara kita untuk mencegah dari kemiskinan dan kebodohan di Indonesia. Pendidikan sangatlah penting bagi perkembangan masa depan diri sendiri, bahkan dapat mempengaruhi suatu bangsa dan negara Indonesia. Sebagaimana maksud dari tujuan pendidikan nasional yang termuat didalam UU RI, (2003) No. 20 bab 1 pasal 1 tentang sistem pendidikan Nasional yang mengatakan jika pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara mengerti dan terarah agar mencapai situasi belajar atau proses dalam pembelajaran agar peserta didik bersungguh-sungguh mengembangkan kemampuannya agar memiliki kekuatan spiritual, keyakinan, kemauan, kecerdasan, akhlak mulia, etika, masyarakat, bangsa dan negara. Pembelajaran matematika merupakan salah satu komponen terpenting dalam pendidikan yang dilaksanakan pada suatu pembelajaran disemua negara salah satunya Indonesia.

Matematika termuat didalam kurikulum nasional dimana matematika diperlukan dan ada didalam kurikulum sekolah tetapi tidak semua peserta didik menyukainya. Matematika sangatlah penting walaupun sering kali dianggap mata pelajaran yang susah. Namun begitu semua orang harus belajar matematika karena salah satu sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Thifal et al., 2020). Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu kita dapat mempelajari matematika khususnya di sekolah, diharapkan peserta didik

bisa mengasah kemampuan berpikir matematis dan menyelesaikan permasalahan dengan cara yang tepat. Salah satu materi matematika yang diajarkan di sekolah adalah pola bilangan. Di mana materi ini berada di kelas VIII semester ganjil kurikulum 2013.

Pola bilangan merupakan susunan angka-angka yang membentuk pola tertentu, misalnya, segitiga, garis lurus, persegi, dan masih banyak lagi. Banyak yang beranggapan materi pola bilangan masih sulit karena terdapat pola-pola tertentu dan rumus yang belum dipahami. Salah satu penyebab peserta didik tidak memahami materi adalah proses pembelajaran yang masih terpaku model pembelajaran konvensional dan media yang kurang menarik sehingga membuat peserta didik bosan dan tidak fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketidakfokusan peserta didik akan berdampak pada pemahaman konsep peserta didik pada materi yang sedang dipelajari. Ketika peserta didik tidak fokus dalam belajar, maka pemahamannya akan berkurang sehingga kesulitan dalam menerapkan konsep untuk menyelesaikan masalah. Akibatnya hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Rosyidah (2016) dalam proses pembelajaran peserta didik kurang memiliki semangat, merasa ngantuk dan jenuh, serta hasil belajar masih sangat kurang. Hal ini menurut temuan Rosyidah disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya: pembelajaran tersebut membosankan, banyak materi yang tidak mengerti, sehingga suasana tidak kondusif, peserta didik pun tidak aktif dalam proses pembelajaran dan membuat hasil belajar tidak mencapai standar yang diharapkan dan ditentukan.

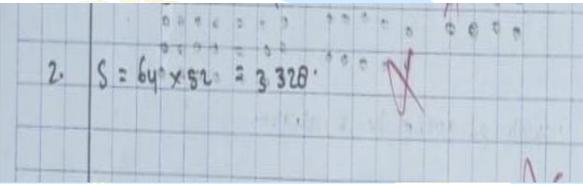
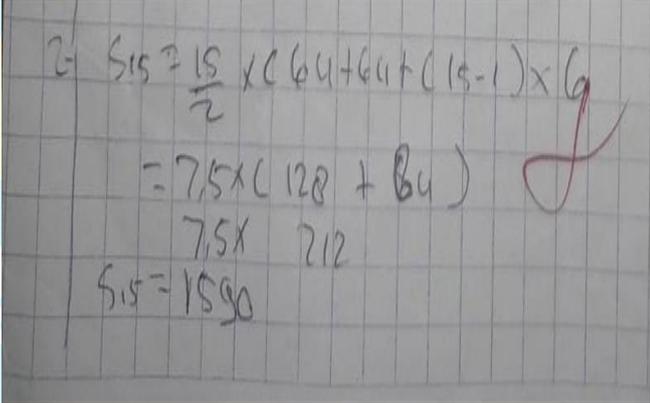
Menurut Dewi & Izzati (2020) pencapaian presatasi yang kurang memuaskan tentunya disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah kurang optimalnya pembelajaran di dalam kelas. Selama proses pembelajaran di sekolah cenderung menggunakan metode ceramah, yang mana peserta didik hanya sebagai pendengar apa disampaikan oleh pendidik, akibatnya peserta didik hanya membuat catatan tanpa mengerti apa yang disampaikan. Hal tersebut terjadi di SMPN 1 Lingga berdasarkan hasil wawancara dimana guru masih menggunakan metode konvensional yakni ceramah dan pengalaman saya selama melakukan PLP di SMPN 1 Lingga bahwasannya guru masih dominan menggunakan model konvensional. Hasil wawancara dapat dilihat pada Lampiran 4. Kemudian berdasarkan hasil ulangan harian peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Lingga pada materi pola bilangan diperoleh hampir seluruh peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM, hanya 2 di antaranya yang berada di atas KKM, dimana nilai KKM nya itu adalah 72 . Hasil ulangan peserta didik dapat dilihat pada lampiran 5. Hal ini disebabkan karena peserta didik belum mampu memahami konsep pola bilangan dan masih kesulitan dalam menyelesaikan soal pola bilangan. Persentase ketuntasan hasil tes yang diberikan peneliti kepada peserta didik dilihat pada Tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 presentase hasil ulangan harian

KKM : 72		
Tuntas	2 orang pesera didik	6,9%
Tidak tuntas	27 orang peserta didik	93,1%

Contoh hasil ulangan harian peserta didik pada salah satu soal yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Hasil ulangan harian peserta didik (a) peserta didik RTA dan (b) peserta didik MIS

Soal	Jawaban peserta didik
<p>Diketahui suku pertama suatu deret aritmatika adalah 64 dan U_3 adalah 52. Berapakah jumlah 15 suku pertama?</p>	<p>a) Jawaban peserta didik RTA</p>  <p>b) Jawaban peserta didik MIS</p> 

Dilihat dari jawaban peserta didik (a) RTA, tidak memahami maksud dari soal yang diberikan, namun RTA tidak mengerti bagaimana langkah penyelesaiannya. Sehingga RTA hanya menuliskan perkalian suku pertama dan suku ketiga yang diketahui dari soal. Berikutnya berdasarkan jawaban peserta didik

(b) MIS, dia memahami maksud soal dan mengetahui cara penyelesaiannya. Hanya saja peserta didik MIS kurang teliti pada penulisan angka beda dimana nilai beda seharusnya (-6) tetapi peserta didik MIS menuliskan 6 saja. Dalam hal ini juga tidak diketahui dari mana diperoleh angka 6 karena peserta didik MIS tidak menuliskan langkah mencari nilai beda.

Berdasarkan Gambar 1.2 ditarik kesimpulan bahwa pada saat mengerjakan soal pola bilangan baik itu kuis maupun ulangan harian masih banyak peserta didik mengalami kesalahan dalam menentukan pola maupun suku ke-n pada suatu pola bilangan (Ariyanti & Setiawan, 2019). Peserta didik masih mengalami kesulitan yang ditandai dengan melakukan kesalahan yaitu seperti salah menentukan apa yang diketahui, rumus yang harus digunakan dan juga langkah-langkah dalam menyelesaikan tidak tepat serta pemahaman peserta didik kurang memahami apa maksud dari pertanyaan (Suciyati Sartika et al, 2022).

Menurut Widiarti et al (2021) kesenjangan yang terjadi di antara kondisi nyata dengan kondisi yang diharapkan jika tidak ditindak lanjuti maka akan berdampak pada rendahnya motivasi belajar, minat, serta hasil belajar peserta didik dan juga mengakibatkan efektivitas peserta didik menjadi rendah. Permasalahan mengenai pembelajaran yang bersifat konvensional dan hasil belajar peserta didik yang rendah maka diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik. Model pembelajaran dan media pembelajaran yang diperlukan adalah model dan media yang dapat menyampaikan pembelajaran dengan mudah, menarik dan untuk mudah dipahami peserta didik.

Menurut Thifal et al (2020) agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan menggunakan salah satu yaitu model kooperatif. Model kooperatif ini dalam pembelajaran matematika sangat cocok untuk meluruskan ilustrasi pada matematika yang bersifat teoritis dan mementingkan partisipasi, sangat banyak model pembelajaran kooperatif yang bisa dipakai oleh guru salah satunya model kooperatif tipe *Jigsaw*. Sehingga dengan menggunakan model ini tidak adanya persaingan baik itu pribadi maupun kelompok. Pada model *Jigsaw* ini peserta didik dituntut agar saling berinteraksi secara langsung sehingga bisa menimbulkan hubungan antara peserta didik supaya bisa mengikuti proses pembelajaran dengan senang dan penuh kegembiraan yang bisa meningkatkan ide atau gagasan sendiri dan kecerdasan peserta didik. Menurut Latuconsina dan Yuliany (2013) adapun tujuan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah menyiapkan solusi lain dari ceramah, membaca, menerima informasi antara satu anggota kelompok untuk menciptakan wawasan berpikir, berinteraksi, berbicara dan mendengarkan informasi yang disampaikan, dan lebih bisa bertanggung jawab lagi. Karena tidak semua peserta didik mudah memahami materi.

Setelah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan untuk mengukur hasil belajar peserta didik perlu dilakukan evaluasi soal, dengan tesnya disajikan dalam *website wordwal*. *Website wordwall* adalah suatu aplikasi *multiplayer*, yang bisa diakses dengan melalui *website* dan dapat digunakan peserta didik didalam kelas untuk dimainkan bersama-sama, bisa juga untuk tugas peserta didik di rumah. Hasil dari tugas di rumah bisa

digunakan untuk penilaian oleh guru. Pada *website* ini sudah terdapat kuis, tebak gambar, teka-teki, dan banyak lagi. *Wordwall* ini sangat bagus digunakan karena peserta didik dapat menyelesaikan kuis secara bersama-sama, sehingga bisa mengetahui peringkat yang diperoleh ketika dalam menjawab kuis tersebut (Kasa et al 2021).

Menurut Safitri et al (2022) *website wordwall* ini ditujukan untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif yang bisa diakses tanpa batas waktu dan tempat, melalui perangkat pembelajaran yang mempunyai akses jaringan internet seperti komputer, *tablet*, *smartphone*, dan lain sebagainya. Namun adapun beberapa kelebihan dari *website wordwall* yaitu adalah *free* untuk pilihan basik dengan menyediakan 18 templet gratis, selain itu juga permainan yang sudah dibuat dapat dikirim secara langsung melalui *whatsapp*, *google classrom*, dan juga yang lainnya. Adapun kelebihan lainnya yaitu, permainan ini yang sudah dibuat bisa dicetak dalam bentuk *PDF*, jadi bisa memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan menurut Nissa & Renoningtyas (2021). *Website* ini terdapat gambar, audio dan yang lainnya, sehigga peserta didik minat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan berbantuan *website wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik ini perlu diteliti agar dapat mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Menurut Thifal et al (2020) Pemilihan pembelajaran *Jigsaw* dikarenakan akan menumbuhkan keterampilan menjalani hubungan antar pribadi peserta didik yang akan meningkatkan ide atau

gagasan sendiri. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif dimana pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil peserta didik yang bekerja sama dengan memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dapat pengalaman belajar yang maksimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok. Dimana tipe *Jigsaw* dinilai bisa mengonstruksi pengetahuan peserta didik karena peserta didik harus saling bekerja sama dan berdiskusi tentang materi yang disajikan.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* tidak hanya menginginkan peserta didik belajar mencapai keterampilan, tetapi juga melatih peserta didik dalam mencapai tujuan-tujuan hubungan sosial dalam manusia, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap prsetasi akademisnya. Sedangkan dengan pembelajaran menggunakan bantuan *website wordwall* peserta didik dapat mengerjakan kuis bersama-sama dan juga bisa diakses tanpa batas waktu, sehingga memudahkan peserta didik belajar kembali. Akhirnya setiap peserta didik dalam kelas dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan masalah yang dianalisis yang didapatkan pada observasi awal di mana sekolah tersebut hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dan juga tidak pernah menggunakan media pembelajaran sedangkan sudah disediakan ruang multimedia tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran, berdasarkan hasil wawancara guru mengatakan bahwa efektivitas dan hasil belajar peserta didik masih dibawah rata-rata. Bedasarkan masalah tersebut peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Efektivitas Model

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan *Website Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *website wordwall* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan *website wordwall* lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar matematika peserta didik

D. Manfaat Penelitian

berikut beberapa manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sekolah, sebagai referensi para guru bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dengan berbantuan *website wordwall* untuk meningkatkan efektifitas dan hasil belajar matematika peserta didik.
2. Guru, dapat dijadikan referensi dalam menentukan model pembelajaran yang lebih menarik selain model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan dapat membuat media pembelajaran lain yang menarik selain *website wordwall*.
3. Peserta didik, peneliti memberi pengetahuan dan pengalaman terkait model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* maupun pengalaman dalam

menggunakan teknologi terutama dalam *website wordwall* dalam proses pembelajaran.

4. Peneliti, mendapatkan pengetahuan, pengalaman, dan juga ilmu baru dalam menerapkan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan dalam menggunakan *website wordwall*.

