

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran yang menyenangkan adalah pembelajaran yang aktif dan efektif. Pembelajaran aktif dimana bukan hanya proses transfer ilmu dari guru saja tetapi juga siswa berperan aktif didalam kelas dalam mengolah materi yang disampaikan secara individu maupun berkelompok. Menurut Mil Silberman (2002:12) belajar aktif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak awal melalui aktifitas aktifitas yang membangun kerja kelompok dan dalam waktu singkat mereka berpikir tentang pelajaran Pembelajaran yang efektif dimana setiap siswa merasakan proses belajar dengan baik bukan hanya siswa dengan kemampuan yang tinggi saja yang aktif dalam pelajaran tetapi seluruh siswa berperan aktif untuk memperoleh proses pelajaran dengan efektif , dengan cara saling berbagi pengetahuan antara setiap siswa dalam proses pembelajaran, dengan demikian mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Tujuannya tidak lain adalah mencapai prestasi yang maksimal baik individu maupun kelompok.

Disisi lain agar mencapai hasil pembelajaran yang maksimal bukan hanya secara individu tetapi juga secara berkelompok. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kemampuan dasar dan teknik kepada siswa agar mampu memecahkan masalah, tidak hanya selalu diberikan sejumlah data dan informasi yang harus dihafalkan. Dimana diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah, dan menjadi pembelajar yang mandiri.

Kemampuan pemecahan masalah sebagai kemampuan dasar yang harus dimiliki setiap orang. Begitupula dengan siswa, kemampuan pemecahan masalah adalah suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh siswa, baik dalam mengatasi masalah dalam sekolah maupun masalah yang ada diluar sekolah. Menurut Suyanto,dkk (2013:126) dengan menggunakan kemampuan pemecahan masalah, para siswa memahami lingkungan dengan segala macam masalahnya, serta memiliki kemampuan untuk memecahkannya.

Dalam hidup manusia tidak lepas dari masalah. Sejak awal kehidupan di bumi, manusia telah dihadapkan pada beragam bentuk masalah, misalnya masalah mempertahankan hidup, mencari makanan dan tempat berlindung, mempertahankan diri dari serangan musuh, dan sebagainya. Masalah yang dihadapi siswa saat ini dan kelak kemudian hari merupakan masalah - masalah perkembangan zaman yang beragam dan bertambah rumit. Untuk itu perlunya membentuk dan melatih kemampuan pemecahan masalah siswa agar siap dan terampil dalam

memecahkan suatu masalah baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Cara untuk membentuk dan melatih kemampuan pemecahan masalah siswa berada pada proses pembelajaran. Belajar adalah kegiatan siswa yang dilakukan sejak dini baik dalam maupun diluar sekolah, proses ini adalah proses yang kontinyu untuk melatih kemampuan yang dimiliki. Kemampuan pemecahan masalah dilatih sejak dini salah satunya dengan menggunakan pelajaran matematika.

Pembelajaran matematika diharapkan dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir, sehingga kecerdasan yang diperoleh bukan hanya berdasarkan nilai akademis di sekolah, akan tetapi juga terampil dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan Permendiknas No. 22 Tahun 2006, salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah siswa dapat memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang pendekatan matematika, menyelesaikan pendekatan, dan menafsirkan solusi yang diperoleh. Pelajaran matematika yang diterima siswa sejak dini siswa dilatih agar terampil dalam menyelesaikan masalah secara individu maupun masalah yang dihadapi suatu kelompok, baik di keluarga maupun di lingkungan.

Dalam realita yang ada, proses pembelajaran matematika siswa masih memiliki permasalahan dalam menyelesaikan masalah matematika, permasalahan ini ditemukan juga pada siswa kelas VIII SMP N 2 Badegan Kabupaten Ponorogo, melalui observasi diketahui bahwa siswa mengalami kendala dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika. Diketahui pemahaman siswa terhadap masalah dilihat dari kemampuan mereka menuliskan informasi yang diketahui dan ditanya oleh soal. Kekeliruan siswa dalam menyelesaikan masalah disebabkan mereka kurang terbiasa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. Soal yang diberikan kepada siswa cenderung bersifat rutin dan berupa penerapan langkah biasa untuk menyelesaikan masalah.

Maka sudah sewajarnya untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Solusi yang diperkirakan cocok adalah dengan menggunakan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) diterjemahkan dari *Problem Based learning* (PBL). Dengan menggunakan pendekatan berbasis masalah siswa dilatih agar terampil dalam menyelesaikan suatu masalah matematika, dalam pembelajaran berbasis masalah (PBM) siswa dapat melatih proses berfikir dalam menemukan suatu solusi dalam menyelesaikan masalah baik secara pribadi maupun secara berkelompok.

Pada proses pembelajarannya, matematika juga memiliki submateri yang banyak, seperti pada materi Bangun ruang sisi datar, dalam materi yang memiliki banyak submateri seperti ini diperlukan model pembelajaran yang tepat agar guru dapat menyampaikan materi dengan maksimal dan siswa dapat mengerti dan memahami apa yang dipelajari dengan baik. Model

pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam tipe, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, dikemukakan oleh Rusman (2011: 218), bahwa model kooperatif tipe Jigsaw adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil yang disesuaikan dengan jumlah submateri dan kelompok kecil tersebut akan membahas satu submateri. Dengan menyelesaikan masalah yang ada pada materi secara kelompok akan memudahkan siswa untuk memahami masalah dan menyelesaikannya secara berkelompok.

Dengan demikian penelitian ini mengambil judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dengan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMP N 2 Badegan*”. Diharapkan dengan penelitian ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VIII SMP N 2 Badegan.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).
- b. Penelitian ini hanya ingin melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada materi bangun ruang sisi datar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan pendekatan PBM terhadap pemecahan masalah matematika siswa?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBM) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penerapan model pembelajaran ini adalah:

1.5.1 Bagi guru dan tenaga pendidik, khususnya guru matematika di SMP N 2 Badegan:

- a. Memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran.
- b. Menemukan salah satu model untuk pembelajaran matematika.

1.5.2 Bagi peserta didik, khususnya siswa kelas VIII SMP N 2 Badegan:

- a. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
- b. Meningkatkan pemahaman materi bangun ruang sisi datar yang diajarkan.
- c. Menumbuhkan minat dan semangat belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

1.5.3 Bagi penulis:

- a. Menjadi pengalaman berharga dan dapat di implementasikan sehingga menjadi ilmu yang bermanfaat.
- b. Menjadi proyeksi dan acuan dalam pembuatan karya tulis selanjutnya.

