BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Apalagi sekarang ini, ilmu pengetahuan dan tekhnologi berkembang semakin pesat. Bahkan bisa dikatakan bahwa suatu negara disebut maju jika pendidikan di negara tersebut juga maju. Oleh karena itu, pemerintah melalui program-programnya selalu berusaha agar pendidikan di Indonesia menjadi maju. Mulai dari program wajib belajar 9 tahun hingga dilakukannya perubahan kurikulum sekolah. Kurikulum yang berlaku sekarang ini, Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) yang diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan Indonesia.

Kegiatan pembelajaran yang diinginkan pada Kurikulum Tingkat Satuan Pelajaran (KTSP) tersebut adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered Learning*) sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dan membantu memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa selama belajar. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme. Menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari fikiran guru ke siswa. Artinya, siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya sendiri.

Pembelajaran matematika dalam pandangan konstruktivisme menurut Hudojo mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) siswa terlibat aktif dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belajarnya. Siswa belajar materi matematika secara bermakna dengan bekerja dan berfikir, dan (2) informasi baru harus dikaitkan dengan informasi sebelumnya sehingga menyatu dengan skema yang dimiliki siswa.

Sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan disekolah sejak jenjang Sekolah Dasar, matematika mempunyai peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia sehari-hari, meskipun sering kali kita tidak menyadari. Faiza menyatakan "matematika sebagai penunjang dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, matematika juga merupakan sarana berfikir logis, sistematis, obyektif, kritis dan rasional". [1]

Mengingat pentingnya matematika, maka perlu adanya suatu upaya agar pembelajaran matematika dapat mengoptimalkan potensi siswa. Namun masalah yang sering muncul dalam pembelajaran adalah kurangnya variasi model pembelajaran yang diterapkan guru. Selama ini guru sering menerapkan pembelajaran konvensional. Guru hanya menjelaskan secara singkat tentang materi pelajaran kemudian memberi contoh dan selanjutnya mengerjakan tugas soal yang ada dibuku dan LKS. Hal ini mengakibatkan suasana kelas menjadi monoton dan membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah kreatif dalam memilih model dan strategi pembelajaran. Widdiharto menyatakan bahwa:

---

[1]Faiza, *Penerapan Pembelajaran Kooperati Tipe STAD pada Materi Jajargenjang dan Belah Ketupa di kelas VII D SMP Negri 2 Menganti.*(Surabaya: Skripsi yang tidak dipublikasikan, 2006) h.1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Pembelajaran matematika hendaknya bervariasi metode maupun strateginya guna menngoptimalkan potensi siswa. Upaya-upaya guru dalam mengatur dan memberdayakan berbagai variabel pembelajaran, merupakan bagian penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan yang direncanakan. Karena itu pemilihan metode dan strategi dalam mendesain model pembelajaran sangatlah penting guna tercapainya iklim pembelajaran aktif yang bermakna adalah tuntutan yang mesti dipenuhi oleh guru".[2]

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah model pembelajaran kooperatif atau disebut juga *cooperatif learning*. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivisme. Dalam model pembelajaran kooperatif siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok heterogen. Model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan secara penuh dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis. Siswa bukan lagi sebagai objek pembelajaran, namun bisa juga berperan sebagai tutor bagi teman sebayanya. Menurut Slavin model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe, yaitu *Students Team-Achievement* (STAD), *Jigsaw, Investigasi kelompok, Think-Pair-Share* (TPS), dan *Numberel Heads Together* (NHT).[3]

---

[2]Rachmadi Widdiharto,. *Model-model Pembelajaran Matematika*. 2004. h. 1
[3] Muslimim, Ibrahim, dkk. *Pembelajaran Kooperatif.* (Surabaya: University Press. 2000). h..20-28

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari lima tipe model pembelajaran kooperatif tersebut, tipe jigsaw merupakan tipe yang menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran. Pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini, setiap anggota kelompok (siswa) akan diberi tanggung jawab untuk mempelajari bagian materi tertentu. Dari sini diharapkan agar siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri.

Penggunaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini diharapkan dapat mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penghargaan yang diberikan kepada kelompok akan dapat memunculkan rasa tanggung jawab pada tiap anggota kelompok untuk memajukan kelompoknya sehingga bisa bersaing dengan kelompok lain. Kondisi ini diharapkan dapat menjadi tantangan tersendiri bagi siswa sehingga dalam proses pembelajaran siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk dapat memahami pelajaran atau permasalahan yang diajukan guru.

Selain itu permasalahan lain yang dihadapi guru sebagai pendidik dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya motivasi siswa dalam belajar. Hal ini bisa diketahui dari penuturan wali kelas kelas VIII MTs Al-Falah Al-Islami Sampang yang akan dijadikan tempat penelitian. Menurut beliau, beberapa siswa sering kali tidak mengerjakan pekerjaan rumah. Nilai matematika yang diperoleh siswa ketika ujian juga masih belum memuaskan. Selain itu, frekuensi kehadiran siswa dinilai sangat kurang ketika ada tambahan pelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi yang dimiliki siswa masih cukup rendah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Motivasi diartikan sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Motivasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran , karena motivasi dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar akan sulit untuk belajar. Motivasi tidak hanya dibutuhkan pada awal pembelajaran, tetapi pada keseluruhan proses pembelajaran. Tugas guru dalam mengatasi hal tersebut adalah bagaimana cara membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi yang dimaksud adalah motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang datang dari luar individu. Dengan dibangkitkannya motivasi ekstrinsik ini diharapkan dapat membangkitkan motivasi intrinsik siswa. Oleh karena itu diperlukan suatu strategi motivasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Salah satu strategi motivasi yang bisa digunakan adalah strategi ARIAS.

Strategi ARIAS merupakan strategi pembelajaran yang di dalamnya terdapat lima komponen yaitu *assurance* (percaya diri), *relevance* (berkaitan dengan kehidupan nyata), *interest* (membangkitkan minat siswa), assesment (penilaian), dan *satisfaction* (kepuasan/bangga). Melalui komponen *assurance* diharapkan dapat menimbulkan rasa percaya diri pada siswa. Percaya untuk bisa meraih keberhasilan dalam belajar, percaya bahwa keberhasilan itu bisa diraih oleh siapa saja. Keberkaitan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa dapat menarik minat siswa untuk belajar karena siswa akan merasa bahwa materi pelajaran tersebut akan bermanfaat dimasa depan. Begitu juga *assesment* dan *satisfaction* akan menguatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang berhasil dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyelesaikan tugasnya akan merasa puas dan akan tertantang untuk menghadapi tugas-tugas selanjutnya. Oleh karena itu, strategi ini tidak hanya dapat membangkitkan motivasi siswa tetapi juga menjaga agar motivasi tersebut tetap ada pada siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS sangat cocok bila diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa sehingga siswa berperan secara aktif, dan melalui strategi ARIAS dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS dapat menyadarkan pada dua sisi yang sama pentingnya, yaitu sisi kegiatan dan hasil belajar. Proses belajar diarahkan untuk meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan tanggung jawab dalam kelompok, sedangkan sisi hasil belajar diarahkan untuk mengkontruksi pengetahuan dan penguasaan materi pelajaran.

Sistem persamaan linier dua variabel merupakan salah satu materi pelajaran matematika yang diajarkan di kelas VIII. Pokok bahasan ini dipilih karena memiliki terapan yang sering dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, dalam dalam menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel terdapat beberapa metode yaitu, metode grafik, metode eliminasi, dan metode subtitusi. Dan metode menyelesaikan sistem persamaan linier dua variabel tersebut dapat dipelajari dalam waktu bersamaan. Oleh karena itu, model

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat digunakan untuk mempelajari pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel.

Dengan dasar tersebut di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfaction*) pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel". Melalui pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS ini, diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa lebih aktif selama mengikuti pembelajaran di kelas serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel?
2. Bagaimana kevalidan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel?
3. Bagaimana kepraktisan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel ?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Bagaimana keefektifan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel?

   Keefektifan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS dapat diketahui berdasarkan pertanyaan:

   a. Bagaimana aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS?
   b. Bagaimana keterlaksanaan sintaks pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS?
   c. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS?
   d. Bagaimana hasil belajar siswa selama proses pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS?

C. Tujuan Penelitian

Dari pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk mengetahui kevalidan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel.
3. Untuk mengetahui kepraktisan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel.
4. Untuk mengetahui keefektifan hasil pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel.

   Dari keefektifan pengembangan pembelajaran matematika, dapat diketahui pula:

   a. Aktivitas siswa selama berlangsungnya pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS.
   b. Keterlaksanaan sintaks pembelajaran selama berlangsungnya pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS.
   c. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS.
   d. Hasil belajar siswa selama proses pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe jigsaw dengan strategi ARIAS.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian diatas maka diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru maupun penulis, yaitu:

1. Bagi penulis

   Sebagai syarat menyelesaikan srudy S-1 dan menambah wawasan mengenai model pembelajaran yang baik.

2. Bagi guru

   Sebagai masukan dalam membuat model pembelajaran yang baik sehingga dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dan menghasilkan generasi penerus bangsa yang baik.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran, maka perlu diberikan batasan istilah. Batasan-batasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengkondisikan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen untuk menuntaskan materi pelajaran secara bersama-sama.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang heterogen (kelompok asal) untuk bekerja sama dan saling bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi yang harus dipelajari (oleh kelompok ahli) serta menyampaikan materi tersebut kepada anggotanya (kelompok asal).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Strategi ARIAS adalah suatu strategi pembelajaran yang terdiri dari lima komponen yaitu *Assurance* (percaya diri) , *Relevance* (berkaitan dengan kehidupan nyata), *Interest* (membangkitkan minat siswa), *Assesment* (penilaian), dan *Satisfaction* (kepuasan/bangga).
4. Proses pengembangan model pembelajaran adalah suatu proses untuk mengembangkan model pembelajaran yang menghasilkan perangkat pembelajaran yang baik berdasarkan teori pengembangan yang telah ada. Proses pengembangan perangkat pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan perangkat menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel 4-D yang dimodifikasi sehingga menjadi 3-D, yang terdiri dari tiga tahap yaitu: tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*).
5. Hasil pengembangan model pembelajaran berupa perangkat pembelajaran yang sudah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.
6. Perangkat pembelajaran dikatakan valid, jika memenuhi validitas isi, dan validitas konstruk yang ditentukan oleh para ahli.
7. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika ahli menyatakan perangkat pembelajaran tersebut dapat digunakan dengan sedikit atau tanpa revisi dan perangkat pembelajaran dapat diterapkan / dilaksanakan dengan mudah dalam pembelajaran di kelas.
8. Efektif adalah seberapa besar pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang dikembangkan mencapai indikator-indikator efektivitas pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun indikator-indikator efektivitas pembelajaran dalam penelitian ini meliputi : a) aktivitas siswa efektif, b) Keterlaksanaan sintaks pembelajaran efektif, c) respon siswa terhadap pembelajaran positif, dan d) rata-rata hasil belajar siswa memenuhi batas ketuntasan individual dan klasikal

Jika keempat aspek tersebut terpenuhi maka perangkat tersebut dikatakan efektif. Akan tetapi, jika salah satu atau lebih dari aspek tersebut ada yang tidak memenuhi, maka perangkat dikatakan kurang efektif.

F. Batasan Penelitian

1. Perangkat pembelajaran matematika yang dikembangkan hanya sebatas pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Siswa dan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada pokok bahasan sistem persamaan linier dua variabel.
2. Uji coba kelas terbatas pada kelas VIII Mts. Al-Falah Al-Islami

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id