

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan serta perkembangan peradaban manusia tak terlepas dari kiprah ilmu pengetahuan. Secara harfiah ilmu pengetahuan merupakan pengetahuan yang memiliki sifat ilmiah (Nata, 2018:8). Ilmu Pengetahuan berkembang bersamaan dengan pesatnya perkembangan teknologi, akibatnya tidak terdapat batasan dalam berkomunikasi dan mencari berita. Perkembangan IPTEK yang begitu pesat membuat dunia semakin bersaing satu sama lain tak terkecuali Indonesia. Kualitas sumber daya manusia sangat dibutuhkan dalam menghadapi tantangan dan persaingan dunia. Salah satu bidang yang berperan krusial pada pembangunan bangsa ialah pendidikan.

Pendidikan pada intinya adalah proses pengembangan potensi diri manusia agar bisa menghadapi segala perubahan yang terjadi. Pendapat lain mengatakan pendidikan merupakan cara yang dilakukan individu tertentu dalam proses pendewasaan diri berguna untuk mengangkat derajat hidup yang lebih tinggi (Adi, 2014:2). Oleh sebab itu, pemerintah dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran.

Trianto (2010:17) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan dukungan dari guru kepada siswa supaya bisa belajar dengan dengan sebaik-baiknya. Dalam arti yang lebih kompleks hakikat pembelajaran yaitu usaha sadar yang berasal dari seorang

guru mengajar kepada siswa supaya tercapai tujuan yang diinginkan. Tujuan pembelajaran dalam ilmu sains adalah mengarahkan siswa agar menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kesehariannya, termasuk pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan proses transfer ilmu oleh guru kepada siswa dengan tujuan perkembangan kreatifitas siswa sebagai upaya peningkatan pengetahuan terhadap matematika. Sehingga, pada hakikatnya pembelajaran matematika adalah cara yang diciptakan dalam suasana belajar matematika yang membuat guru dan siswa menjadi lebih aktif.

Matematika merupakan disiplin ilmu yang memiliki beberapa sifat yaitu teoritis, praktis dan logis. Jhonson dan Myklebust dalam Sundayana berpendapat bahwa Matematika adalah bahasa simbolik dengan manfaat praktis guna mengungkapkan hubungan kuantitatif serta spasial dan manfaat teoretis untuk memfasilitasi pemikiran (Sundayana, 2015:2). Sedangkan menurut Susanto (2013:183-184) matematika adalah mata pelajaran yang saat ini ada di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Matematika adalah elemen dasar dibidang pendidikan seperti berhitung serta proses berpikir yang dibutuhkan setiap individu dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran matematika dilakukan dengan interaksi langsung dengan sesama serta menggunakan bahasa dan refleksi (Suryana, 2010:106). Matematika merupakan bagian yang sangat penting serta menjadi kebutuhan yang tak lepas dalam kehidupan

manusia. Pada umumnya, siswa menyukai pelajaran matematika karena adanya faktor pada pola pengajaran yang menyenangkan serta kreatif dari guru. Oleh sebab itu, kreatifitas seorang guru sangat dibutuhkan pada saat belajar mengajar agar siswa menyukai matematika. Salah satu bentuk kreativitas guru yaitu dengan memberikan model pembelajaran beragam serta inovatif disesuaikan dengan sub materi ajar.

Hasil belajar merupakan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajarnya (Susanto, 2015:5). Penelitian lain mengatakan bahwa hasil belajar merupakan penerjemahan dari tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran dengan harapan siswa dapat mengetahui, memahami, serta menerapkan pengetahuan yang dimilikinya (Ricardo & rini, 2017:193). Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah pencapaian siswa atas pengetahuannya dalam pembelajaran.

Peran penting hasil belajar yaitu sebagai tolak ukur pengetahuan siswa selama proses pembelajaran dalam bentuk pengetahuan, sikap serta keterampilan. Rusman (2015:67) mengemukakan hasil belajar adalah perolehan berbagai pengalaman siswa di bidang kognisi, emosi, dan psikomotorik. Pendapat lain mengemukakan hasil belajar merupakan perolehan interaksi pembelajaran dan pendidikan (Dimyanti & Mudjiono, 2013:3).

Dalam wawancara kepada seorang guru mata pelajaran matematika di MTs S Muallimin Univa Medan, didapati bahwa siswa kurang berperan aktif selama proses belajar, dilihat dari

siswa bercerita ketika guru menjelaskan di depan kelas. Namun, pada saat guru memberi kesempatan bertanya, tidak ada seorang pun yang mau mengajukan pertanyaan, sehingga guru beranggapan bahwa siswa paham dengan materi yang diajarkan tersebut. Dari permasalahan di atas, guru perlu melakukan perbaikan dan memberikan solusi serta penanganan yang sesuai selama berlangsungnya pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar disebabkan karena rendahnya minat belajar siswa tersebut, dikarenakan kurangnya konsentrasi siswa selama pembelajaran serta kurangnya pemahaman konsep dan kedisiplinan. Permasalahan yang muncul saat proses belajar matematika diasumsikan sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa yang menuntut guru untuk melakukan perbaikan serta penanganan dalam sistem pengajaran. Berdasarkan hasil ulangan harian matematika siswa terdapat 77,1 % siswa tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Peneliti berpendapat bahwa model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) serta model pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw* adalah model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar matematika. SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi serta mengingat apa yang dibaca, sehingga dapat membantu proses kegiatan membaca buku di kelas (Nanda, 2015:4-5). Dilihat dari aspek proses dalam melakukan kegiatan membaca, maka penggunaan model SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) ini dapat membantu memahami

isi bacaan yang berbeda dari proses membaca pada umumnya, yaitu hanya *read* sehingga siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam memahami teks bacaan (Putri dkk, 2018:257).

Penelitian ini dikuatkan oleh hasil penelitian sebelumnya mengemukakan bahwa model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) dengan menggunakan metode *talking stick* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan metakognitif siswa, model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) menggunakan metode *talking stick* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Rasjid, 2015:181). Sejalan dengan penelitian sebelumnya, penelitian lainnya menunjukkan hasil *posttest* 71,8 yang memenuhi KKM sebesar >73 sebanyak 18 siswa (100%) (Jaharuddin & Prabawati, 2021:15).

Amargawati (2017:14) mengemukakan model pembelajaran tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa kelompok heterogen yang terdiri dari empat sampai tujuh orang yang bekerjasama dalam ketergantungan yang positif serta bertanggung jawab atas materi pelajaran sehingga mampu menyampaikan materi tersebut kepada kelompok lain. Model pembelajaran ini diharapkan dapat mendorong siswa berperan aktif di dalam kelas sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang maksimal dari proses maupun hasil belajarnya (Kosilah & Septian, 2020:1140).

Penelitian ini dikuatkan oleh penelitian yang menunjukkan pengaruh model pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa materi vektor kelas X SMA Negeri Sanggau

Ledo, dengan rata-rata hasil belajar 13,13 meningkat sebesar 63,00 menjadi 76,13 (Trisianawati dkk, 2016:51). Penelitian lain memperlihatkan terdapat pengaruh antara aktivitas siswa terhadap hasil belajar siswa dengan taraf signifikansi 0,210 dengan t sebesar 1,282 (Kahar dkk, 2020:279).

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa model pembelajaran SQ4R dan model pembelajaran tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mencegah kebosanan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran SQ4R dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Kelas VIII MTs S Muallimin Univa Medan T. A 2022/2023”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Siswa beranggapan matematika merupakan pelajaran yang sulit
2. Siswa ragu-ragu untuk bertanya kepada guru jika ada materi atau bahan bacaan yang belum dipahami dengan baik
3. Siswa cenderung berbicara ketika guru sedang mempresentasikan materi di depan kelas
4. Metode pembelajaran yang digunakan kurang menarik

5. Rendahnya hasil belajar matematika siswa.

1.3. Batasan Masalah

Tujuan pembatasan masalah pada penelitian ini untuk menegaskan ruang lingkup survei sehingga masalah yang diteliti akan lebih jelas dan detail. Penelitian ini berfokus pada “Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Diajar dengan Model Pembelajaran SQ4R dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Kelas VIII MTs S Muallimin Univa Medan T. A 2022/2023”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*)?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran SQ4R(*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) dan model pembelajaran *jigsaw*?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*)
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *jigsaw*
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) dan model pembelajaran *jigsaw*.

1.6. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan membawa manfaat teoritis dan praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Tujuan penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan referensi dalam bidang pendidikan terkhusus untuk memberikan informasi tentang model pembelajaran SQ4R (*Survey, Question, Read, Recite, Reflect, Review*) dan model pembelajaran *jigsaw*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mempersiapkan peneliti menjadi guru profesional yang dapat menangani semua kondisi pembelajaran matematika dengan memberikan gambaran atau informasi tentang perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran ganda

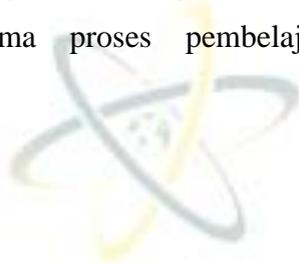
b. Bagi Guru Matematika di Sekolah

Meningkatkan pengetahuan guru untuk mengelola proses

pembelajaran matematika di dalam kelas dengan menerapkan model pembelajaran yang menuntut siswa cenderung berperan aktif dalam pembelajaran. Memperbaiki kekurangan strategi pembelajaran

c. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman belajar untuk meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dalam mencapai tujuannya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN