

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan terdiri melalui banyak materi yang dirancang guna menolong peserta didik pada saat membelajarkan, memahami, serta menaikkan keahlian analitis mereka. Menerima pelaksanaan belajar yang berkuantitas sudah terbukti selaku metode yang efektif guna menaikkan kuantitas diri. Menurut Peraturan Pemerintah RI. No 57 Tahun 2021 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Sudjana (2016:61) menjelaskan bahwa faktor keaktifan belajar bisa dilihat dari lebih dari satu indikator. Pertama, peserta didik memperlihatkan keaktifan dengan berpartisipasi aktif pada saat melaksanakan beberapa tugas pelaksanaan belajar. Kedua, mereka ikut pada saat mencari kunci pada masalah yang timbul ketika prosedur belajar. Ketiga, keaktifan siswa terlihat dari keinginan mereka guna menanya pada teman sejawat atau guru ketika mengalami kesusahan pada saat mengerti materi. Keempat, keaktifan pun terlihat dari upaya peserta didik mencari pesan yang dibutuhkan guna menyudahi masalah. Kelima, keikutsertaan peserta didik pada saat diskusi kelompok senada dengan arahan guru. Keenam, keaktifan tampak pada saat keahlian peserta didik mengasasmen diri sendiri serta hasil yang digapai mereka. Ketujuh, peserta didik yang aktif hendaknya melatih diri pada saat menyudahi persoalan ataupun permasalahan serupa.

Berdasarkan data observasi awal yang dilakukan pada tanggal 05 Februari 2024 terdapat 33 orang siswa di antaranya 17 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, ditemukan adanya suatu masalah yaitu saat pembelajaran Matematika berlangsung peserta didik kurang berpartisipasi secara aktif dan enggan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, hanya siswa tertentu saja yang sudah melakukannya. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, terlihat jelas bahwa keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Matematika masih rendah. Hal ini dilihat dari beberapa indikator selama proses pembelajaran berlangsung, hanya 7 siswa yang mengajukan pertanyaan terkait materi tentang bangun ruang. Pada saat proses pembelajaran tampak hanya 10 siswa yang berpartisipasi menjawab pertanyaan dari guru yaitu, berapa banyak jumlah jaring-jaring yang menyatakan bangun ruang prisma tegak segitiga tersebut? Dari kegiatan tersebut dapat dilihat hanya 11 siswa yang mencatat informasi penting yang diberikan oleh guru. Pada saat guru membentuk kelompok untuk berdiskusi hanya 14 siswa saja yang sudah berpartisipasi secara aktif di dalam kelompoknya. Indikator terakhir yang terlihat yaitu pada kegiatan akhir pembelajaran hanya 5 siswa yang berani untuk menyimpulkan materi pelajaran di depan kelas. Kemudian dikarenakan pelaksanaan belajar dilakukan dengan berkelompok, maka tidak semua anggota kelompok peserta didik mengerti materi pelajaran dengan maksimal. Hal tersebut menyebabkan keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi yang dipunyai peserta didik belum sesuai seperti yang diharapkan dalam pembelajaran yang sempurna selama alokasi waktu yang ditetapkan pada saat pelaksanaan belajar. Berdasarkan hal tersebut, tentunya sudah terlihat dengan jelas

bahwa tingkat keaktifan peserta didik kelas VI SDN 207/IV Kota Jambi masih perlu diperbaiki.

Bagi guru, merancang penggunaan model dan media pembelajaran yang interaktif serta menciptakan suasana belajar yang menarik sangatlah krusial. Hal ini karena dapat memacu keaktifan dalam belajar, membangkitkan minat dan semangat belajar, yang pada akhirnya akan berakibat baik dalam hasil belajar mereka secara umum.

Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Pasal 2 Ayat 5, model pembelajaran adalah kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Banyak model pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses belajar yang lebih baik dan mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif. Warsono & Hariyanto (2014:161) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif adalah metode yang melibatkan kelompok kecil di mana peserta didik bekerja sama dan belajar secara interaktif untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Model ini meminta peserta didik untuk belajar bersama dalam kelompoknya. Pembelajaran kooperatif memiliki beberapa jenis, salah satunya adalah model *Jigsaw*. Model pembelajaran *Cooperative Type Jigsaw* mampu didefinisikan dengan satu dari beberapa metode yang bisa diterapkan untuk menggapai tujuan tersebut.

Model pembelajaran Jigsaw adalah salah satu wujud melalui *Collaborative Learning*, yakni model pembelajaran kelompok di mana setiap anggota kelompok memiliki peran dengan data, pengalaman, ide, tingkah laku, pandangan, kemampuan, serta kecakapan mereka. Tujuan dari model ini adalah untuk meningkatkan pemahaman secara bersama-sama dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif jenis *Jigsaw* dinilai efektif karena mampu menumbuhkan kecakapan berkomunikasi serta berkolaborasi peserta didik melalui tanggung jawab yang diberikan pada tiap anggota kelompok belajar pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Menurut Anita Lie (1994:21), *Jigsaw* diartikan dengan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pelaksanaan belajar mereka sendiri dan pelaksanaan belajar teman-teman mereka.

Untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik, penggunaan media pembelajaran menjadi suatu alternatif yang dapat diterapkan. Media, baik elektronik maupun non-elektronik, dapat memainkan peran sentral dalam memberi pesan pelaksanaan belajar. Sanaky (2013:3) menjabarkan bahwa media pembelajaran adalah alat ataupun sarana yang berguna untuk memberi penjelasan terhadap materi pembelajaran pada peserta didik dengan maksud meningkatkan semangat belajar mereka. Dalam tiap proses pelaksanaan belajar, dibutuhkan media, baik berbasis elektronik maupun non-elektronik, guna menaikkan pemahaman siswa.

Media pembelajaran, seperti *pop up book*, dapat memvisualisasikan objek pembelajaran (Hikmah & Maskar, 2020). Media ini memiliki kemampuan untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa, sekaligus mendorong motivasi

belajar. *Pop Up Book* menyajikan gambar-gambar menarik dan berwarna yang dapat dimanfaatkan guru.

Alasan memilih menggunakan model *cooperative type jigsaw* berbantuan media *pop up book* dalam penelitian ini, yaitu pemakaian model pembelajaran *cooperative type jigsaw* dengan berbantuan media *pop up book* memberi kemungkinan peserta didik berperan aktif pada proses belajar. Dalam kelompok *Jigsaw*, setiap siswa memiliki peran yang beda dan wajib menjadi ahli pada hal tertentu melalui materi yang dipelajari. Model ini memberi dorongan tanggung jawab individu serta memberi kepastian pada tiap peserta didik berperan aktif. *Pop Up Book* menolong peserta didik mengerti kata kunci ataupun kutipan yang berhubungan dengan materi, yang kemudian bisa membangun pengertian yang lebih dalam lagi, merangsang kecakapan peserta didik.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Khairunnas, dkk (2020), menyatakan bahwa “penggunaan model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa X-TKJ SMK Darul Ihsan”. Hal ini sejalan dengan Annisa Fathin.D., dkk (2017), juga menyatakan “implementasi Strategi Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Sosiologi Kelas XII J 5 SMA Negeri 9 Malang tahun ajaran 2017/2018”, pembelajaran *Jigsaw* dapat memusatkan perhatian kepada pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dapat ditingkatkan, juga dapat membelajarkan keterampilan sosial. Hal tersebut tampak dari adanya kerjasama antar siswa dalam teknik pembelajaran *Jigsaw* sebagai upaya untuk memahami konsep dalam materi pelajaran. Dengan adanya kerjasama tersebut, akan melatih keterampilan siswa dalam hal bersosialisasi dengan teman

sebaya dan juga akan berpengaruh terhadap meningkatnya keaktifan belajar siswa. Menurut Depila, dkk (2023) bahwasanya “pemakaian Model Pembelajaran Kooperatif jenis *Jigsaw* dapat menumbuhkan kerjasama antara peserta didik yang diperlihatkan dengan hasil pengamatan siklus 1 yang memperoleh 81,2% dengan tingkat “Baik” lalu ada penumbuhan dalam siklus 2 yang memperoleh 89,3% dengan tingkat “Sangat Baik”. Diperkuat dengan hasil penelitian dari Fadrijin (2018), yang mengatakan “terdapat korelasi yang positif dan konkret antara keaktifan belajar terhadap hasil belajar”. Karena itu, untuk dapat meningkatkan hasil belajar perlu dilakukan peningkatan keaktifan belajar siswa. Miranty dkk. (2020), mengatakan bahwa “model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mewajibkan peserta didik untuk bekerjasama dengan rasa semangat”. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pengajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama (Sukasni, 2019). Kemudian menurut Rukmana & Sugiro (2022), bahwa “model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang menerapkan kerjasama dalam kelompok belajar”.

Selanjutnya, (Setyaningrum, R., 2020) mengemukakan bahwa belajar menggunakan *pop up book* memiliki dampak bagi siswa yaitu bisa berinteraksi terhadap materi ataupun cerita yang terdapat dalam *pop-up book*. Selain itu, siswa dapat menjadi aktif sebagai pelaku lewat pengamatan atau sentuhan, sehingga siswa tidak sekedar membaca cerita atau materi yang disajikan dalam *pop up book*.

Merujuk dalam latar belakang yang sudah dijabarkan, oleh karenanya dibutuhkan penelitian sebagai usaha untuk mengetahui lebih dalam mengenai peningkatan keaktifan belajar matematika siswa melalui penerapan model kooperatif

tipe *jigsaw* berbantuan media *pop up book* di kelas VI SDN 207/IV Kota Jambi. Penggunaan media *pop up book* berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan model pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan keaktifan belajar khususnya dalam pembelajaran Matematika materi jaring-jaring bangun ruang. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji masalah lebih jauh dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Penerapan Model *Cooperative Type Jigsaw* Berbantuan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Kelas VI SDN 207/IV Kota Jambi”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model *cooperative type jigsaw* berbantuan media *pop up book* untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI SDN 207/IV Kota Jambi?
2. Apakah dengan penerapan model *cooperative type jigsaw* berbantuan media *pop up book* dapat meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI SDN 207/IV Kota Jambi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model *cooperative tipe jigsaw* berbantuan media *pop up book* untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI SDN 207/IV Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil penerapan model *cooperative type jigsaw* berbantuan media *pop up book* untuk meningkatkan keaktifan belajar matematika siswa kelas VI SDN 207/IV Kota Jambi.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah:

1. Dapat menambah pengetahuan mengenai penerapan model pembelajaran *cooperative type jigsaw* dalam membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa berbantuan media *pop up book*.
2. Dapat memberikan masukan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan, khususnya tentang keaktifan siswa pada pembelajaran matematika materi jaring-jaring bangun ruang.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SDN 207/IV Kota Jambi guna terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan tentang cara penerapan model pembelajaran *cooperative type jigsaw* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Matematika di kelas VI SDN 207/IV Kota Jambi, serta dapat menambah variasi model pembelajaran dalam kegiatan proses belajar siswa.

3. Bagi siswa

Dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative type jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran Matematika materi jaring-jaring bangun ruang serta dapat membuat siswa lebih tertarik selama proses belajar pada pembelajaran Matematika.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini untuk menambah pengetahuan dan pengalaman serta wawasan bagi peneliti dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa selama proses belajar khususnya pada pembelajaran Matematika.

## 1.5 Definisi Operasional

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak mengalami penyimpangan dari tujuan dikarenakan oleh salah dalam penafsiran yang digunakan pada penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi operasional yaitu:

1. Keaktifan siswa yang dimaksud pada penelitian yaitu kesungguhan, antusias, dan usaha yang dilakukan siswa dalam menggali bermacam sumber informasi serta pengetahuan untuk dipelajari dan didiskusikan pada pelaksanaan pembelajaran sehingga siswa memperoleh pengalaman yang mampu meningkatkan pemahaman mereka.
2. Model pembelajaran *cooperative type jigsaw* adalah model pembelajaran yang dapat memfasilitasi terlaksananya proses pembelajaran aktif. Model pembelajaran kooperatif juga diukur berdasarkan adanya sikap saling ketergantungan positif, tanggungjawab individu, interaksi promotif, komunikasi antar anggota, pemrosesan kelompok dan pengakuan atau penghargaan. Indikator pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yaitu membaca, diskusi kelompok ahli, laporan tim, kuis dan rekognisi tim.
3. *Pop up* merupakan alat untuk memberikan informasi, berkomunikasi/ memberi kabar kepada orang lain sekaligus sebagai alat atau media pendidikan. Media *pop up book* adalah suatu buku atau kartu yang di dalamnya terdapat lipatan gambar yang dipotong yang muncul membentuk layar tiga dimensi ketika halaman di buka.