

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Kristen hadir sebagai rekan sekerja Allah dalam proses rekonsiliasi dan pengembalian gambar dan rupa Allah yang telah rusak oleh dosa. Knight (2009) mengatakan bahwa pengembalian gambar dan rupa Allah dalam diri individu bersifat *holistic*, artinya bukan hanya dalam aspek rohani melainkan juga dalam aspek sosial, fisik dan mental. Oleh karena itu, fungsi pendidikan bukan hanya untuk membentuk mental atau kognitif manusia melainkan juga aspek sosial, spiritual dan fisik menuju keserupaan dan rancangan Allah (Knight, 2009).

Menjalankan fungsi penebusan dalam pendidikan bukanlah hal yang mudah karena manusia telah jatuh ke dalam dosa. Manusia membutuhkan Anugerah Allah, namun tidak berarti manusia hanya berdiam diri dan menunggu keajaiban dari Tuhan. Hoekema (2008, hal. 262) mengatakan bahwa “proses pengudusan merupakan sebuah karya Allah di dalam diri manusia dan sebagai suatu proses dimana manusia secara terus menerus terlibat secara aktif.” Manusia harus terus menerus secara sadar berjuang melawan keinginan untuk berdosa dan mengikuti teladan Kristus sehingga semakin hari menjadi semakin serupa Kristus (Hoekema, 2008). Manusia juga menggunakan akal budi, talenta dan karunia yang diberikan oleh Tuhan untuk terus menerus mengerjakan mandat budaya dan keselamatan seperti yang telah diperintahkan oleh-

Nya sebagai wujud ungkapan syukur dan pelayanan yang lahir dari kasih kepada Allah (Hoekema, 2008; Knight, 2009).

Tujuan utama dari sekolah Kristen yaitu membantu para murid menemukan dan mengembangkan talenta yang telah diberikan oleh Tuhan sehingga dapat digunakan dalam pelayanan di masyarakat untuk kemuliaan nama Tuhan (Knight, 2009). Pernyataan Knight menekankan bahwa bukan guru yang menemukan dan mengembangkan, melainkan siswa sendirilah yang harus menemukan dan mengembangkan talenta yang diberikan oleh Tuhan atas bimbingan dari sang guru. Menurut Slameto (2010), guru bertugas untuk mengelola kegiatan belajar mengajar, mendorong, membimbing dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuannya. Guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif sehingga mampu merangsang siswa untuk aktif baik fisik maupun mental (Simamora, 2001; Slameto 2010). Guru memainkan peranan yang sangat penting dan bertanggung jawab dalam melibatkan dan melatih anak didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Inti proses pengajaran menurut Djamarah & Zain (2006, hal. 38) adalah “kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan yang akan tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya, baik dari segi fisik maupun kejiwaan.” Anak didik dikatakan belajar apabila melakukan usaha untuk membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2010). Seorang siswa bila hanya mendengar ataupun mencatat selama proses belajar mengajar berlangsung, menurut Slameto (2010) siswa tersebut tidak dapat dikatakan belajar.

Situasi belajar seperti yang telah disebutkan di atas merupakan situasi belajar yang ideal. Idealnya siswa dikatakan belajar jika ia aktif secara fisik dan mental. Namun, idealisme ini bertolak belakang dengan realita yang terjadi pada siswa-siswi kelas VII di sebuah sekolah Kristen di Jakarta. Observasi peneliti menunjukkan bahwa selama kegiatan pembelajaran matematika, siswa-siswi kelas VII cenderung pasif. Mereka hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan jika diinstruksikan oleh guru. Siswa-siswi kelas VII juga tidak merespons pertanyaan maupun ide yang disampaikan oleh guru. Para siswa hanya melihat ke arah guru dan cenderung berdiam diri hingga pelajaran berakhir. Terdapat beberapa siswa di kelas ini yang sangat cerdas sehingga siswa-siswi ini mendominasi kegiatan pembelajaran. Siswa-siswi inilah yang terus menjawab pertanyaan guru, bertanya dan memberi ide atas instruksi guru. Dari total 25 siswa, hanya terdapat 5 sampai 9 orang siswa yang aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Keadaan ini menyulitkan guru untuk mendeteksi tingkat pemahaman siswa ataupun kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi. Kepasifan siswa juga menyebabkan siswa mudah melupakan konsep yang diajarkan oleh guru. Hal ini terlihat dari kegiatan *review* yang dilakukan di awal pembelajaran. Siswa tidak dapat menyebutkan kembali rumus atau konsep yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

Metode ceramah dan *peer tutoring* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika tidak cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa di

kelas ini. Siswa mengerjakan soal secara individual dan tidak berdiskusi dengan temannya. Beberapa siswa hanya meminta jawaban dari teman sekelompoknya.

Melihat situasi yang ada, peneliti memutuskan untuk menggunakan metode *jigsaw* dalam pelajaran matematika untuk meningkatkan keaktifan siswa. Menurut Lie (2002, hal. 69), *jigsaw* merupakan suatu metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya “siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.” Dalam penerapan metode *jigsaw*, siswa akan diberi sebuah tanggung jawab untuk mengumpulkan informasi mengenai sebuah topik dan berbagi dengan teman di dalam kelompok. Metode *jigsaw* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, memberikan pendapat dalam diskusi kelompok dan berdiskusi sesuai instruksi guru.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah metode *jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VII pada pelajaran Matematika?
2. Bagaimanakah penggunaan metode *jigsaw* sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VII pada pelajaran Matematika?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apakah metode *jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VII dalam pelajaran Matematika.
2. Mengetahui bagaimana penggunaan metode *jigsaw* sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas VII pada pelajaran Matematika.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru:
  - a. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dalam belajar.
  - b. Melatih siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Peneliti:
  - a. Menambah pengetahuan peneliti mengenai dampak penerapan metode *jigsaw* dalam kegiatan pembelajaran matematika kelas VII.
  - b. Menjadi acuan bagi peneliti untuk menerapkan metode *jigsaw* dalam topik lainnya pada pelajaran matematika.

## 1.5 Daftar Istilah

1.5.1 Metode *jigsaw*: merupakan suatu metode pembelajaran yang dalam pelaksanaannya “siswa bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gorong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi” (Lie, 2002, hal. 69).

Tahapan metode *jigsaw*: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, membagi bahan pelajaran, *brainstorming*, pembagian kelompok, pembagian tugas, diskusi, kesimpulan, kuis (Amri & Ahmadi, 2010; Lie, 2002).

1.5.2 Keaktifan: Aktivitas fisik dan mental siswa dalam membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang dihadapi dalam kegiatan belajar-mengajar (Tim pengembang ilmu pendidikan FPI-UPI, 2007; Djamarah, 2010).

Indikator keaktifan: Memperhatikan penjelasan guru, menuliskan hasil diskusi pada LKD (lembar kegiatan diskusi), aktif memberi ide dalam diskusi kelompok ahli, bertanya kepada teman ketika tidak memahami materi atau soal, menjelaskan hasil diskusi kelompok ahli kepada kelompok asal, antusias dalam kegiatan pembelajaran (Hamalik, 1992; Hamdani, 2011; Sudjana, 2009).

1.5.3 Matematika: “Bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas” (Sumantoro, dkk. 2007, hal. 18).