

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI KUBUS DAN BALOK  
MELALUI KOOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW PADA  
SISWA KELAS IV SD NEGERI 01 KEDUNGJERUK  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Derajat Sarjana Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

**ERNI FARIDA  
A510091092**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
(PGSD) FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2012**

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah.**

Penguasaan materi pelajaran matematika dapat dijadikan sebagai tolok ukur dan dapat sebagai penentu terhadap pemahaman siswa dalam menguasai materi pelajaran lainnya. Siswa yang pandai dan menguasai matematika, biasanya pada pelajaran lainnyapun akan cepat menguasainya. Siswa akan mengenal masalah, memahami serta menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. misalnya dengan mempelajari konsep penjumlahan atau pengurangan bilangan cacah, maka siswa sesuai dengan tuntutan kurikulum akan dapat mencapai kompetensi dari mengenal masalah, memahami masalah serta memiliki ketrampilan menyelesaikan masalah.

Klimak dari proses pembelajaran siswa bertujuan memperoleh pengetahuan secara konkrit materi-materi yang esensial oleh siswa. Salah satu upaya tersebut dapat terwujud apabila guru memiliki kredibilitas tinggi serta mampu membawa kesesuaian penerapan metode, serta aplikasi dan penggunaan media pembelajaran haruslah dipersiapkan secara matang oleh guru. Karena keberhasilan pembelajaran sosial sangatlah dipengaruhi intern dari masing-masing pribadi siswa. Sedangkan beberapa factor yang diantaranya adalah : kondisi eksternal siswa, yakni faktor dari luar siswa yang meliputi, lingkungan sekolah, guru, temasn, keluarga, orang tua, teman bergaul dan lain sebagainya.

Keberhasilan dalam pembelajaran merupakan suatu kebahagiaan tersendiri bagi seorang guru. Dalam dunia pendidikan, guru berperan sebagai pengajar dan pendidik, yang dalam hal ini guru memiliki kompetensi pedagogis,

kompetensi tugas personal, tugas sosial dan tugas professional. Pembelajaran diperlukan suatu proses yang secara umum dapat terlaksana baik secara informal, formal, dan secara non formal. Secara informal yang terjadi pada lingkungan keluarga, secara formal terjadi di lingkungan sekolah dan secara non formal terjadi pada masyarakat.

Keberhasilan pembelajaran juga amat ditentukan oleh kualitas guru dan kesiapan siswa dalam praktek pembelajaran. Oleh karena itu peningkatan kualitas pembelajaran merupakan bagian yang mendasar untuk peningkatan mutu pendidikan nasional (Sutama, 2000,1). Faktor anak meliputi faktor yang berkaitan dengan minat, bakat, motivasi, cita-cita yang biasa dimiliki anak untuk senantiasa siap dan semangat dalam menerima proses pendidikan di sekolah. Misalkan adanya dorongan untuk memiliki prestasi ranking satu, atau mendapatkan hadiah dari orang tua. Dalam hal ini orang tua berperan sebagai penyedia fasilitas kebutuhan dan motivator untuk kemajuan anak – anak mereka. Sedangkan guru berperan sebagai penyampai materi, mentransformasikan pesan kepada anak secara formal di lingkungan sekolah. Dengan didukung oleh 3 faktor pendukung keberhasilan anak, maka akan terbentuk anak didik yang memiliki penguasaan nilai-nilai, baik dalam aspek kognitif afektif maupun psikomotor. Jika proses kegiatan penyampaian nilai-nilai tercapai sesuai indikator yang telah digariskan maka out put yang dihasilkan akan membawa prestasi yang memuaskan pada kalangan peserta didik. Prestasi menunjukkan bukti dari keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa ( W.S Winkel, 1996 : 196 ).Namun di satu sisi lain meskipun kemampuan guru sudah optimal disaat membawa anak menuju taraf perubahan tingkah laku,

masih banyak masalah yang perlu dihadapi dan diselesaikan oleh guru terutama dalam menyikapi perkembangan kemampuan siswa yang relatif tidak sama dalam mencapai taraf tuntas.

Demikian halnya saat pembelajaran matematika pada siswa kelas IV di SD Negeri 01 Kedungjeruk, selain motivasi yang rendah yakni kurangnya memperhatikan pada guru, siswa sering ramai dan antusias rendah juga perolehan ketuntasan siswa rendah. Saat observasi awal pada pembelajaran matematika menunjukkan masih rendahnya hasil belajar matematika yang dilihat dari indikator rendahnya ketuntasan menguasai materi. Hal ini tampak dari dokumen nilai formatif siswa dari 20 siswa hanya terdapat 7 siswa atau 35% yang memperoleh nilai di atas KKM atau telah tuntas berdasarkan KKM 70,00. Sedangkan nilai formatif siswa yang belum tuntas sebanyak 13 siswa.

Untuk mengatasi hal di atas perlu sekali adanya solusi dari guru diantaranya dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kooperatif dan mengacu pada aktivitas belajar siswa di sekolah. Diantaranya guru menerapkan pendekatan kooperatif yang memusatkan aktivitas pembelajaran pada siswa (*student centered*)I yaitu menerapkan metode Jigsaw. Jika hal tersebut sudah ditempuh guru akan tetapi hasil maksimal belum tercapai, maka diperlukannya sebuah konsep agar menemukan sebuah proses pembelajaran yang menghasilkan target maksimal dari kemampuan siswa dan guru. Pelaksanaan pendekatan kooperatif dengan menerapkan metode Jigsaw merupakan upaya mengoptimalkan aktivitas pembelajaran pada siswa. Melalui penerapan metode ini akan merubah pola pembelajaran lama yakni yang hanya

bersifat *teacher centered* berubah lebih inovatif yakni dengan *student centered*, yakni pola pembelajaran yang memusatkan kegiatan dan aktivitas siswa.

Berpijak dari latar belakang masalah yang ada maka dalam penelitian ini akan melakukan penerapan dengan menggunakan *pendekatan cooperative tipe Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV di SD Negeri 01 Kedungjeruk. Guna kepentingan analisis data penelitian, maka diperlukan bahan dan sumber sebagai pembanding berupa nilai siswa. Nilai siswa sebagai bahan dokumenter berupa materi pembelajaran yaitu pembelajaran pada siklus I kemudian siklus II dan siklus berikutnya untuk dianalisis sesuai dengan hasil yang diperoleh selama penelitian.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah pada penyusunan proposal penelitian ini, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut :

”Apakah penerapan kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar kubus dan balok pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kedungjeruk Tahun Pelajaran 2012/2013?.

## **C. Tujuan Penelitian**

### 1. Tujuan Secara Teoritis :

Penelitian ini diharapkan dapat mengetahui peningkatan hasil belajar matematika tentang kubus dan balok dengan menggunakan pendekatan *cooperative learning tipe Jigsaw* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kedungjeruk.

## 2. Tujuan Secara Praktis.

- a. Untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan *pendekatan cooperative tipe Jigsaw* pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Kedungjeruk.
- b. Untuk mengetahui efektivitas *pendekatan cooperative tipe Jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar matematika pada konsep kubus dan balok.
- c. Untuk menghilangkan verbalisme siswa tentang konsep sifat bangun ruang kubus dan balok..
- d. Untuk membangkitkan semangat belajar siswa melalui pendekatan *cooperative tipe Jigsaw*.
- e. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran pendekatan *cooperative tipe Jigsaw*.
- f. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan pendekatan *cooperative tipe Jigsaw*.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap pembelajaran matematika terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kubus dan balok melalui penerapan metode Jigsaw.

### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi guru.

- 1) Melatih ketrampilan guru menggunakan *pendekatan cooperative tipe Jigsaw* pada pembelajaran matematika.
- 2) Menciptakan suasana pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan PAIKEM dengan menggunakan bangun ruang.
- 3) Membiasakan pembelajaran yang mengoptimalkan serta memusatkan kegiatan pembelajaran pada siswa melalui *pendekatan cooperative tipe Jigsaw*.
- 4) Mengembangkan potensi guru untuk pengelolaan kelas.

b. Bagi Sekolah

- 1) Dapat mengoptimalkan kemampuan sekolah menyediakan sarana dan prasarana dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah.
- 2) Memberdayakan semua potensi yang ada di sekolah dalam mewujudkan tujuan pendidikan.
- 3) Dapat mendorong kemajuan bagi segenap komponen dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Siswa

- 1) Agar siswa lebih dekat dengan pengalaman nyata melalui *pendekatan cooperative tipe Jigsaw*.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa.
- 3) Memberdayakan potensi siswa melalui penggunaan *pendekatan cooperative tipe Jigsaw*.
- 4) Melatih siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

- 5) Meningkatkan intensitas siswa dalam mengeluarkan ide atau gagasan melalui *pendekatan cooperative tipe Jigsaw*
- 6) Menghilangkan kejenuhan siswa saat terjadi proses belajar mengajar.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif pada umumnya dan penerapan strategi Jigsaw pada khususnya.