**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting. Bukan hanya dalam aplikasi di kehidupan sehari-hari saja matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran pendukung bagi mata pelajaran lain serperti fisika, kimia, biologi, daln lain-lain. Ke-*urgenan*  matematika dalam ranah pendidikan baik tingkat sd, smp maupun sma bahkan sampai di perguruan tinggi membuat matematika menjadi pelajaran wajib untuk setiap jenjang pendidikan atau bahkan juga matematika menjadi pelajaran wajib untuk mata pelajaran lain terutama untuk mata pelajaran *exact*. Pentingnya matematika, diterangkan oleh (Ruseffendi dalam Yudi & Siti, 1995), yaitu matematika merupakan ratu sekaligus pelayan dari ilmu – ilmu yang lain, yang berarti matematika selain sebagai landasan juga sebagai pembantu bagi ilmu pengetahuan yang lain, terutama dalam pengembangan ilmu pengetahuan tersebut sehingga matematika menempati ruang spesial dalam ilmu pengetahuan khususnya ilmu – ilmu eksak.

Oleh karenanya, sangat penting bagi para guru untuk bisa mengajarkan matematika dengan baik. Karena pentingnya matematika itulah yang membuat para guru seharusnya bekerja keras agar siswa dapat memahami materi matematika. Sementara guru berusaha dalam memahami materi dan mengajarkan matematika pada kenyataannya kebanyakan para siswa merasa cemas dan tidak memiliki *self-efficacy* yang tinggi terhadap pelajaran matematika. Ketika disebut pelajaran matematika, kebanyakan para siswa mengatakan bahwa matematika itu susah dan tidak menyenangkan. Akibatnya, seberapapun usaha guru dalam mengajarkan pelajaran matematika namun jika para siswa memiliki *self-efficacy* yang rendah serta kecemasan yang tinggi maka akan sulit bagi para siswa dapat memahami pada pelajaran matematika. Sehingga guru harus mengatasi rasa cemas yang tinggi dan rendahya *self-efficacy* matematis para siswa. Salah satu caranya dengan memilih perangkat pembelajaran yang sesuai. Termasuk dalam pemilihan model pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran yang memungkinkan *self-efficacy* siswa terhadap pelajaran matematika dapat meningkat serta model pembelajaran yang memungkinkan dapat mengatasi pada kecemasan siswa terhadap pelajaran matematika. Pengukuran tingkat *self-efficacy* matematis dan kecemasan matematik siswa kelas VIII SMAPN 2 Sungguminasa menggunakan *pre-test* dengan alat berupa angket*.*

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model yang dapat membuat siswa senang selama proses pembelajaran. Model ini menuntut siswa agar dapat bekerjasama dengan teman kelasnya dalam menyelesaikan tugas atau latihan yang diberikan oleh guru. Rasa senang yang siswa rasakan karena adanya kelompok-kelompok yang memungkinkan siswa tidak merasa cemas lagi dengan materi pelajaran matematika karena tidak sendiri dalam menerima pelajaran**.**

Model pembelajaran kooperatif sudah pernah diajarkan pada kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa. Guru mengunakan model kooperatif jika materi yang diajarkan sesuai dengan model tersebut.

Pada model kooperatif terdiri dari beberapa tipe, salah satunya adalah tipe Jigsaw yaitu tipe yang membentuk siswa dalam beberapa kelompok inti kemudian membentuk lagi kelompok ahli untuk mendiskusikan materi kemudian kembali ke kelompok inti untuk menjelaskan materi yang telah didapatkan dari kelompok ahli. Tipe kooperatif ini diharapkan dapat meningkatkan *self-efficacy* siswa karena setiap siswa memiliki kewajiban masing-masing untuk memahami suatu materi kemudian menjelaskan kepada teman kelompok intinya. Pemilihan model kooperatif tipe *jigsaw*  salah satu penyebabnya adalah guru belum pernah menggunakan tipe ini saat mengajar dengan model kooperatif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Jigsaw* Terhadap *Self-Efficacy,* Kecemasan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sungguminasa”. Penelitian ini dirancang dengan melakukan perlakuan untuk melihat pengaruh *self-efficacy,* kecemasan dan hasil belajar matematika siswa siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai perlakuan dalam penelitian ini.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dapat diidentifikasi beberapa permasalah, sebagai berikut :

1. Siswa yang cemas terhadap kemampuan matematik yang dimilikinya.
2. Siswa memiliki *self efficacy* yang rendah, sehingga siswa tidak aktif dalam proses belajar mengajar.
3. Siswa takut bertanya kepada guru.
4. Siswa tidak bisa menjawab pertanyaan guru karena cemas, meskipun siswa mampu untuk menjawabnya.
5. Siswa tidak berusaha megerti materi yang diberikan karena rasa cemas yang begitu besar.
6. Siswa kurang antusias saat proses belajar megajar berlangsung.
7. Ada siswa yang berbicara atau tidur saat proses belaar mengajar berlangsung
8. **Batasan Masalah**

Mengingat luasnya masalah yang ada, serta mempertimbangkan kemampuan yang dimiliki peneliti, maka peneliti membatasi pada pendeskripsian model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap *self-efficacy*, kecemasan dan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Sungguminasa, tahun ajaran 2017/2018.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Seberapa besar tingkat *self-efficacy* matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Seberapa besar tingkat kecemasan matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Apakah *self-efficacy*, kecemasan dan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sama dengan *self-efficacy*, kecemasan dan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional?
5. Apakah *self-efficacy* matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak lebih tinggi daripada *self-efficacy* matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
6. Apakah kecemasanmatematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak lebih rendah daripada kecemasanmatematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
7. Apakah hasil belajarmatematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tidak lebih tinggi daripada hasil belajarmatematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional?
8. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui seberapa besar tingkat *self-efficacy* matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui seberapa besar tingkat kecemasan matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui seberapa besar hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Mengetahui terdapat kesamaan antara *self-efficacy*, kecemasan dan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan *self-efficacy,* kecemasan dan hasil belajar matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran konvensional.
5. Mengetahui *self-efficacy* matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak lebih tinggi daripada *self-efficacy* matematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
6. Mengetahui kecemasanmatematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak lebih rendah daripada kecemasanmatematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
7. Mengetahui hasil belajarmatematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak lebih tinggi daripada hasil belajarmatematika siswa yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.
8. **Manfaat Penelitian**
9. Bagi Siswa

Melalui penerapan model kooperatif tipe jigsaw dalam penelitian ini, diharapkan siswa sebagai subyek penelitian dapat belajar dalam suasana kooperatif yang dapat berpengaruh positif terhadap *self-efficacy,*  kecemasan dan hasil belajar matematik siswa.

Melalui penerapan model kooperatif tipe jigsaw dalam penelitian ini, diharapkan siswa sebagai subyek penelitian dapat belajar dalam suasana kooperatif yang dapat berpengaruh positif terhadap *self-efficacy,*  kecemasan dan hasil belajar matematik siswa.

1. Bagi Guru

Menambah pengalaman guru dalam melakukan proses belajar mengajar yaitu mengenai penerapan model kooperatif tipe jigsaw yang dapat dijadikan salah satu alternatif sebagai salah satu upaya dalam menciptakan suasana belajar yang kooperatif agar dapat berpengaruh positif terhadap *self-efficacy,* kecemasan dan hasil belajar matematika siswa.

1. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, peneliti dapat memberikan sumbangan informasi kepada sekolah dalam memperbaiki kualitas pembelajaran dan mengembangkan model pembelajaran sehingga aktivitas dan prestasi belajar siswa meningkat yang berdampak pada kualitas sekolah dan kualitas siswa-siswa yang ada dalam sekolah tersebut juga semakin meningkat.