

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia hidup pasti membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Karena pendidikan merupakan usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran dan atau cara lain yang dikenal dan diakui oleh masyarakat. Berdasarkan hal tersebut sesuai dengan:

UUD 1945 tentang pendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

Tritarahardja dan Sula (2000, h. 33) menarik kesimpulan dari penelitiannya sebagai berikut:

Pendidikan, seperti sifat sasarannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Karena sifatnya yang kompleks itu, maka tidak sebuah batasan pun yang cukup memadai untuk menjelaskan arti pendidikan secara lengkap. Batasan tentang pendidikan yang dibuat oleh para ahli beraneka ragam, dan kandungannya berbeda yang satu dari yang lain. Perbedaan tersebut mungkin karena orientasinya, konsep dasar yang digunakan, aspek yang menjadi tekanan, atau karena falsafah yang melandasinya.

Berdasarkan rambu-rambu yang ada maka dalam pelaksanaannya haruslah diciptakan kondisi pembelajaran IPA secara kondusif, aktif, kreatif, dan efisien dengan memaksimalkan berbagai prasarana. Selain itu, diperlukan proses pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan yang mendorong siswa belajar secara serius dan melibatkan siswa aktif dalam memahami konsep Lumut serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah.

Dari hasil studi pendahuluan terhadap beberapa siswa sekolah menengah tentang kesulitan pada suatu mata pelajaran yang diampu, sebagian besar siswa menjawab IPA adalah salah satu mata pelajaran yang dirasa sulit. Ketidaksenangan dan tingkat kesulitan mata pelajaran IPA ini, dapat berpengaruh terhadap prestasi atau hasil belajar siswa. Banyak faktor yang memengaruhi prestasi atau hasil belajar yang diperoleh siswa selama ini, salah satunya adalah cara penyajian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2010: 112).

Suatu pembelajaran agar dapat berjalan optimal, seorang guru hendaknya merencanakan suatu kegiatan belajar mengajar dan menetapkan tujuan pembelajaran sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Salah satu hal yang perlu

diperhatikan adalah dalam pemilihan dan penggunaan model pembelajaran. Mulyana dan Leong (2009, h. 2) mengatakan bahwa “kemampuan pendidik dalam mengembangkan model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan peserta didik dalam mencapai kompetensi yang diharapkan”.

Hasil melakukan observasi dan wawancara, menurut salah satu guru IPA SMP Nusantara Bandung, hasil belajar siswa khususnya kelas VII dari tahun ke tahun tidak terdapat peningkatan secara signifikan pada konsep Lumut dimana siswa yang mencapai KKM yaitu 75 tidak lebih dari 45%. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, kurang disiplinnya siswa dalam belajar dan masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran. demikian menuntut guru untuk lebih kreatif lagi dalam merancang dan merencanakan pembelajaran.

Berdasarkan data hasil observasi tersebut maka pokok bahasan Lumut perlu mendapatkan perhatian khusus sehingga peneliti menetapkan pokok bahasan ini adalah pokok bahasan yang akan diteliti. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memperbaiki masalah pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Mengantisipasi masalah tersebut, dalam proses pembelajaran harus digunakan model pembelajaran yang sesuai agar hasil belajar siswa dapat meningkat. Strategi pembelajaran yang diharapkan peneliti adalah penggunaan model pembelajaran yang mampu membantu siswa menjadi aktif, kreatif, serta dengan mudah mempelajari konsep. Salah satu caranya dengan menerapkan Model *Cooperative Learning Type Jigsaw* dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam *Cooperative Learning* adalah bahwa selain model itu

membantu meningkatkan perilaku kooperatif dan hubungan kelompok yang lebih baik diantara peserta didik, pada saat yang sama ia juga membantu peserta didik dalam pembelajaran akademiknya (Arends 2008: 12).

Model *Cooperative Learning* yang bisa dijadikan alternatif pembelajaran di kelas adalah model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya. Slavin (2010) menyatakan model *Cooperative Learning tipe Jigsaw* adalah salah satu tipemodel pembelajaran kooperatif yang terdiri dari tim–tim belajar yang heterogen beranggotakan 4–5 orang peserta didik dan setiap peserta didik bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian materi tersebut kepada anggota tim yang lain, dan di akhir pembelajaran peserta didik mengerjakan kuis.

Setiap model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Menurut Jerolimek dan Parker (dalam Isjoni, 2007, h. 24) *Cooperative Learning* memiliki keunggulan antara lain: Saling ketergantungan positif, adanya pengakuan dalam merespon perbedaan individu, siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengelolaan kelas, suasana kelas rileks dan menyenangkan, terjalinnya hubungan yang hangat dan bersahabat antara siswa dengan guru, memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.

Sementara itu, kelemahan-kelemahan model *Cooperative Learning* antara lain: Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu, agar proses pembelajaran di kelas berjalan dengan lancar, maka dibutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai, selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang sedang dibahas meluas, sehingga banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan, saat diskusi kelas, terkadang didominasi seseorang, hal ini mengakibatkan siswa lain menjadi pasif.

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan ceramah sebagai pidato membahas satu masalah; suka bercakap-cakap, tidak pendiam, ramah-tamah; cerewet, banyak cakap. Sementara, pembicara ceramah disebut penceramah. (Podo et al. 2012, h. 158)

Menurut Sudjana (2000, h. 77) “Ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat penggunannya”.

Keunggulan dari Metode Ceramah dalam kegiatan belajar mengajar menitikberatkan pada kemampuan siswa dalam menguraikan, menyampaikan, menuturkan, baik secara lisan maupun tertulis terhadap suatu materi yang dipelajari. Inti penerapan Metode Ceramah adalah siswa yang ceramah, bukan guru yang berceramah terus-menerus.

Kelemahan dari Model Ceramah sudah sangat umum digunakan dalam proses pembelajaran, namun ironinya yang ceramah adalah guru, bukan siswa, sehingga, aktivitas pembelajaran menjadi bosan, siswa menjadi ngantuk.

Penggunaan model pembelajaran ini dimaksudkan untuk menggairahkan belajar siswa. Dengan bergairahnya belajar, siswa tidak sukar untuk mencapai tujuan karena bukan guru yang memaksakan siswa untuk mencapai tujuan tetapi siswalah dengan sadar untuk mencapai tujuan. Dengan tercapainya tujuan pembelajaran dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar, (Syarif Bahri dan Aswan Zain, 2010: 72-82).

Peneliti berharap dengan Model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* dan Metode Ceramah dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam konsep materi Lumut. Lumut adalah Tumbuhan yang sudah berbentuk embrio berspora tapi belum mempunyai akar, batang dan daun.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, serta mempertimbangkan keheterogenan kemampuan akademik siswa di sekolah yang akan menjadi subjek penelitian, maka penulis tertarik untuk meneliti perbandingan *Cooperative Learning tipe Jigsaw* dengan Metode Ceramah dalam pembelajaran IPA di SMP Nusantara Bandung. Materi yang diambil dalam penelitian ini adalah konsep Lumut.

Pembelajaran Lumut dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* dan Ceramah akan dirasa cocok digunakan untuk materi ini karena materi Lumut lebih banyak melakukan analisis serta berdiskusi untuk menyelesaikannya. Maka diambil judul penelitian:

“PERBANDINGAN PENGGUNAAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TYPE JIGSAW* DENGAN METODE CERAMAH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA KONSEP LUMUT ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan hasil pengamatan pada Kelas VII dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa Kelas VII pada mata pelajaran IPA materi lumut rendah dimana siswa yang mencapai KKM yaitu 75 tidak lebih dari 45%. Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas dalam kegiatan pembelajaran, kurang disiplinnya siswa dalam belajar.
2. Proses pembelajaran dilaksanakan secara monoton, karena guru kurang menerapkan model pembelajaran yang variatif dan menarik.
3. Rendahnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran karena kurang dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Penggunaan Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dan Metode Ceramah membantu siswa menjadi pemikir hebat dan fleksibelitas dan membuat siswa menjadi lebih peka terhadap setiap permasalahan.
5. Model *Cooperative Learning Type Jigsaw* dan Metode Ceramah memicu atmosfer kelas bersifat kooperatif. Saat guru diposisikan sebagai inisiator pengajaran dan penentu rangkaian aktivitas pembelajaran, maka ia harus bertanggung jawab melakukan kontrol pada siswa secara kooperatif.

6. Minat dan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran masih terlihat kurang. Biasanya siswa tidak mempersiapkan diri untuk belajar, tidak berperan aktif dalam proses pembelajaran, kurang termotivasi dalam belajar, tidak serius dalam kegiatan pembelajaran, siswa hanya belajar pada saat jam pelajaran saja yang berdampak pada perbedaan penguasaan kompetensi setiap siswa.
7. Jenuhnya saat pembelajaran karena pengajaran yang kurang inovatif, dengan menggunakan Model *Cooperative Learning Type Jigsaw* dan Metode Ceramah bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah ini adalah: “Apakah penggunaan *Cooperative learning type jigsaw* lebih baik dari pada Metode Ceramah terhadap hasil belajar siswa pada konsep Lumut ?”

2. Pertanyaan Penelitian

Mengingat pada rumusan masalah utama sebagaimana yang telah di paparkan di atas masih diperluas sehingga secara spesifik belum menunjukkan masalah yang harus diteliti, maka masalah utama tersebut kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana perbedaan prestasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan pembelajaran dengan Model *Cooperative Learning Type*

Jigsaw dan Metode Ceramah?

- b. Bagaimana perbedaan hasil belajar setelah di berikannya Model *Cooperative Learning type jigsaw* dengan Metode Ceramah?
- c. Bagaimana tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* dan metode Ceramah?
- d. Bagaimana aktifitas siswa selama pembelajaran menggunakan *Cooperative Learning Type Jigsaw* dan Metode ceramah?
- e. Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan *Cooperative Learning Type Jigsaw* dan Metode Ceramah?
- f. Bagaimana penilaian perlengkapan dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* dan metode Ceramah?

D. Batasan Masalah

Mengingat bahasan masalah terlalu luas maka peneliti dalam penelitian ini akan dibatasi dalam hal sebagai berikut:

1. Materi pelajaran pada penelitian ini adalah konsep *lumut*.
2. Penguasaan konsep adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dimaksud yaitu membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan dan mengklarifikasi permasalahan dalam diskusi belajar. *Pretest* dan *posttest* yang diujikan yaitu jenjang menyebutkan(C1), memahami(C2), menerapkan (C3).
3. Penelitian ini berlangsung pada siswa kelas VII.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkap, maka penelitian ini bertujuan mendapatkan informasi mengenai perbandingan penggunaan model *Cooperative learning type jigsaw* dengan metode *ceramah* terhadap hasil belajar siswa pada konsep lumut.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengajar, peserta didik, dan peneliti lain sehingga disimpulkan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru
 - a. Sebagai alternatif dalam memilih model pembelajaran.
 - b. Memberikan model pembelajaran kooperatif untuk menjelaskan konsep Lumut.
 - c. Menambah referensi dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan dalam suatu kegiatan belajar mengajar.
2. Bagi Siswa
 - a. Mendapatkan pengalaman belajar baru dengan menggunakan *Cooperative learning type jigsaw*.
 - b. Pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative learning type jigsaw* dapat berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Peneliti
 - a. Memberikan informasi tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan *Cooperative learning type jigsaw*.

b. Memberikan kesempatan bagi peneliti lain untuk mengembangkan

Cooperative learning type jigsaw.

G. Kerangka Pemikiran

Belajar selalu berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, apakah itu mengarah kepada yang lebih baik ataupun yang kurang baik. Hal lain yang juga selalu terkait dalam belajar adalah pengalaman, “pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungannya” menurut Sukmadinata (2005, h. 155).

Proses kegiatan belajar mengajar peserta didik dan pendidik banyak menemukan masalah di lapangan. Diidentifikasi bahwa banyak masalah belajar yang ditimbulkan baik dari segi *intern* siswa maupun *ekstern* siswa. Dari dimensi *intern* siswa, masalah-masalah belajar yang dapat muncul sebelum kegiatan belajar dapat berhubungan dengan karakteristik siswa, baik berkenaan dengan minat maupun pengalaman-pengalaman yang kurang dari diri siswa sehingga menyulitkan pendidik untuk menyampaikan materi.

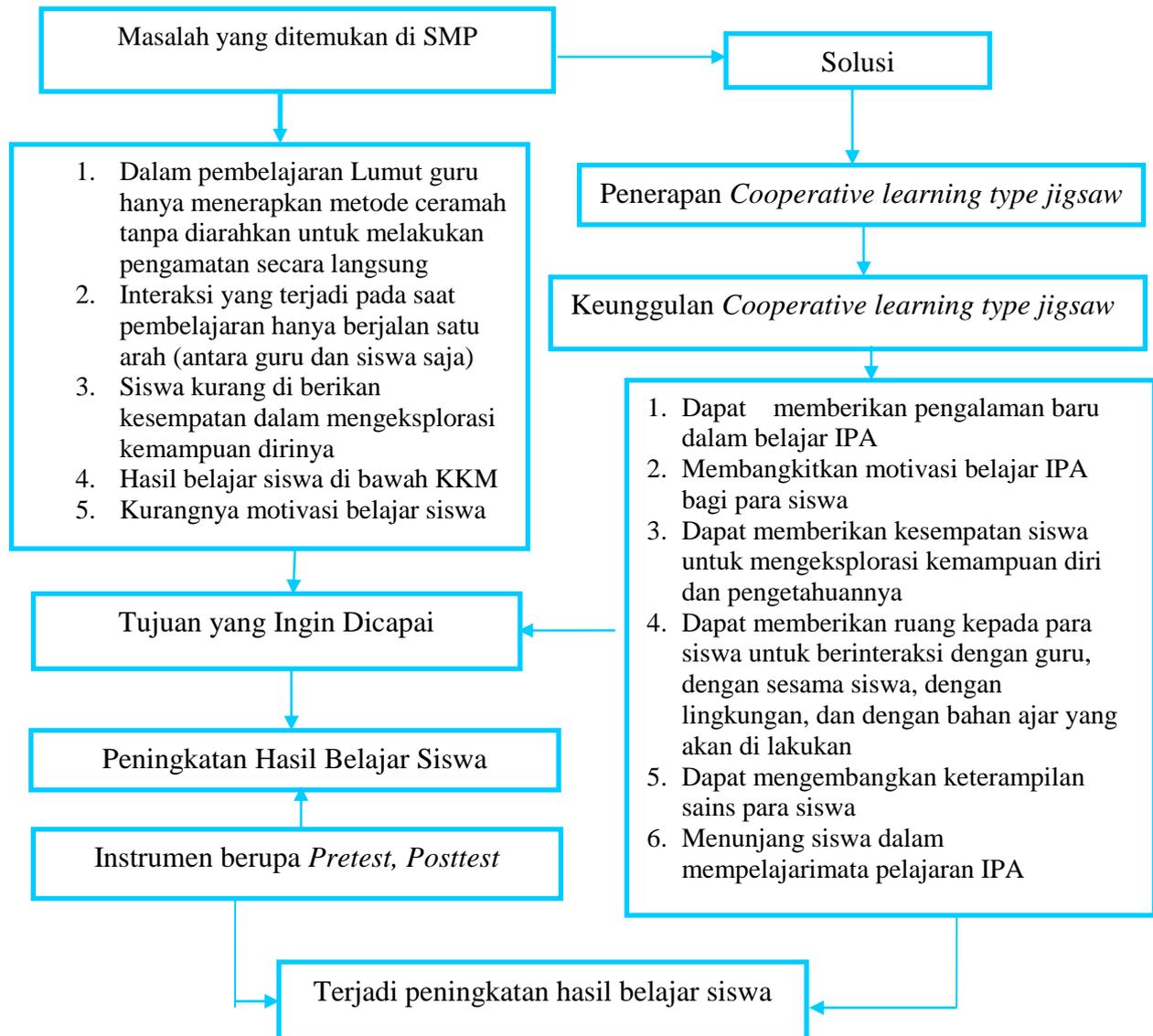
Pada segi *extern* siswa dapat dititik beratkan kepada pendidik. Masalah belajar dapat terjadi sebelum kegiatan belajar, selama proses belajar dan evaluasi hasil belajar. Selama proses belajar, masalah belajar sering kali berkenaan dengan bahan ajar dan sumber belajar. Hal lain yang dapat terjadi dikarenakan metode guru yang cenderung monoton mengakibatkan kejenuhan siswa dalam belajar.

Belajar pada hakekatnya adalah peristiwa belajar terjadi apabila subjek didik secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru, menurut Sudjana (2008, h. 25) “Mengajar diartikan sebagai suatu keadaan atau aktifitas untuk menciptakan suatu situasi yang mampu mendorong siswa untuk belajar”. Dalam pembelajaran, situasi atau kondisi yang memungkinkan terjadinya proses belajar harus dirancang dan dipertimbangkan terlebih dahulu oleh guru. “Pembelajaran berupaya mengubah masukan berupa siswa yang belum terdidik, menjadi siswa yang terdidik, siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu menjadi siswa yang memiliki pengetahuan”, menurut Aunurrahman (2011, h. 34).

Mengkaji dari dimensi guru maupun dari dimensi siswa dalam hal ini untuk menanggulangi permasalahan dalam belajar diperlukan solusinya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ialah alat praga yang digunakan sebagai penyajian dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Model pembelajaran yang bisa dipakai salah satunya adalah model *Cooperative learning type jigsaw* merupakan model yang bertujuan untuk mengembangkan pola pikir siswa menjadi lebih kritis dan lebih berwawasan. Konsep materi yang dipilih oleh peneliti dalam pembelajaran yaitu tentang materi Lumut dimana diajarkan dikelas VII semester 2. Konsep materi ini dianggap cukup sulit dalam memahaminya. Sesuai yang dijelaskan Hasil belajar diperoleh dari proses belajar. Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pendidikan dan pengajaran perlu dilakukan usaha atau tindakan penilaian atau evaluasi, “evaluasi

pada dasarnya memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu”, Sudjana (2008, h. 111). Hasil belajar dalam ketercapaiannya yaitu domain kognitif.



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

1) Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas maka asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada penggunaan sumber pembelajaran atau media yang dipilih (Kemp, et al dalam Trianto, 2011, h. 185).
- b. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Suprijono, 2013, h. 7).
- c. Secara garis besar strategi Jigsaw dikategorikan sebagai kelompok pembelajaran *Cooperative* menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, yang terdiri atas empat sampai enam orang siswa secara heterogen dan siswa bekerjasama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri (Lie, 1993, h. 73).
- d. Strategi Jigsaw memungkinkan siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan pengelola informasi yang didapat dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan materi kepada kelompoknya. (Rusman, 2008, h. 203).
- e. Menurut Sudjana (2000: 77) “ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak senantiasa jelek bila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat penggunannya”.

2) Hipotesis

Pada penelitian ini, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada konsep Lumut dan setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan *Cooperative learning type jigsaw* dibandingkan dengan menggunakan Metode Ceramah.

H. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi terhadap variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian dengan judul “Perbandingan Penggunaan *Cooperative learning Type jigsaw* dengan Metode Ceramah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada konsep Lumut ” serta untuk menghindari kekeliruan mengenai maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka berikut ini beberapa definisi operasional dari variabel yang digunakan yaitu:

1. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri (Dimiyati dan Mudjiono, dalam Sagala, 2012, h. 13).
2. Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid (Sagala, 2012, h. 61).

3. Hasil belajar yaitu hasil tes kognitif (Penguasaan Konsep) yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar mengajar pada konsep Lumut yang ditunjukkan oleh nilai tes awal dan tes akhir. Hasil belajar dapat diketahui dengan cara memberikan penilaian terhadap individu yang belajar. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang telah diperoleh siswa setelah mendapat pembelajaran model *Cooperative learning type jigsaw*.
4. *Cooperative learning type jigsaw* adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja dan membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok yang terdiri dua orang atau lebih (Johnson, 1993)
5. Ceramah adalah penuturan bahan pelajaran secara lisan. Metode ini tidak akan baik apabila penggunaannya dipersiapkan dengan baik, didukung dengan alat dan media, serta memperhatikan batas-batas penggunaannya. (Sudjana, 2000, h. 77).
6. Lumut adalah tumbuhan yang sudah berbentuk embrio, berspora tapi belum mempunyai akar, batang dan daun.

I. Struktur Organisasi Skripsi

- 1. Bagian Pembuka Skripsi**
- 2. Bagian Isi Skripsi**

Bagian isi skripsi disusun dengan urutan:

- a. Bab I Pendahuluan**
- b. Bab II Kajian Teoritis**

- c. **Bab III Metode Penelitian**
 - d. **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**
 - e. **Bab V Simpulan dan Saran**
- 3. Bagian Akhir Skripsi**
- a. **Daftar Pustaka**
 - b. **Lampiran**
 - c. **Riwayat Hidup**

