

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi suatu bangsa dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa. Pendidikan dapat dijadikan sebagai tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Hal ini dikarenakan pendidikan adalah modal utama dari suatu bangsa untuk mampu melakukan perubahan dalam segala bidang menuju perubahan yang lebih baik dan lebih maju.

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar dan penuh dengan perencanaan dengan tujuannya adalah sebagai wadah bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi diri yang dimilikinya sehingga memperoleh sikap spiritual yang baik, mampu mengendalikan dirinya, menjadi pribadia cerdas dan berakhlak mulia serta memiliki kompetensi yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat sekitar, bangsa dan negara (UU RI Nomor 20 tahun 2003). Berdasarkan pengertian tersebut, fokus pendidikan bukan hanya pada satu aspek melainkan pada tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Umam, dkk, 2022; Gupta, 2021). Ketiga aspek tersebut terharmonisasi dalam olah pikir, olah hati, olah rasa, olah raga untuk membentuk karakter peserta didik yang luhur sehingga dihasilkan generasi bangsa yang berkualitas (Badan Musyawarah Perguruan Swasta Kota Malang,

2020; Munifah, 2020; Shufa, 2018). Karakter-karakter luhur yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Badan Penelitian dan Pengembangan Riset Kurikulum, 2009).

Pendidikan merupakan wadah bagi peserta didik untuk memperluas wawasan sehingga mampu bersifat *open minded* dan memiliki pemikiran yang divergen. Dalam dunia pendidikan di abad 21 ini sangat penting untuk diterapkan pembelajaran yang mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan interaksi sosial. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki keterampilan (*skill*) yang dibutuhkan di abad 21 ini, dua di antaranya adalah keterampilan komunikasi dan keterampilan kolaborasi.

Perlu dipahami bahwa pendidikan adalah usaha terencana yang dilakukan untuk mewujudkan lingkungan belajar dengan suasana kondusif dan sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, pendidikan sangat berkaitan erat dengan belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada keadaan sadar, adanya latihan dan pengalaman, relatif menetap, bertahan lama dan menjadi lebih baik (positif) serta bertujuan untuk mendapatkan sesuatu yang baru meliputi sikap, keterampilan, pengetahuan, dan kebiasaan (Sariani, dkk, 2021; Setiawan, 2017). Dengan perubahan dan peningkatan kecakapan yang telah disebutkan, tentunya memiliki kaitan dengan hasil belajar yang diperoleh oleh seorang pembelajar. Maksudnya adalah seorang pembelajar yang mengalami perubahan dan

peningkatan kecakapan dapat diketahui dan dilihat melalui hasil belajar yang didapatkan. Seorang peserta didik yang kecakapannya mengalami peningkatan tentunya juga memiliki hasil belajar yang meningkat dari hasil belajar sebelumnya. Untuk mengalami hal tersebut tentu bukan hal yang mudah sehingga kesabaran, keuletan, dan kegigihan serta pantang menyerah dalam belajar sangat diperlukan oleh seorang peserta didik.

Ada hal lain juga yang mempengaruhi hasil belajar seorang peserta didik yaitu pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik yang disertai dengan media serta sumber belajar. Pendidik sangat berperan penting dalam pembelajaran sehingga harus memiliki totalitas dalam memainkan peranannya baik itu sebagai pendidik maupun sebagai pengajar. Guru yang merupakan pendidik harus bisa mendidik peserta didiknya dengan baik dan memahami peserta didiknya sehingga dalam mengkoordinir peserta didik yang terdiri atas berbagai macam karakter dapat dilakukan dengan lebih efektif. Di samping mendidik, guru juga sebagai pengajar tentunya dan memang seharusnya mampu mengajarkan materi kepada peserta didiknya dengan jelas dan mudah untuk dimengerti oleh peserta didik. Dalam rangka mencapai keberhasilan suatu pembelajaran, guru harus mampu membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga hasil belajar yang diperolehnya tidak berbeda dengan harapannya.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang sudah dilaksanakn di SMA Negeri 1 Dapurang yang dilakukan secara *online* yaitu pada tanggal 20 April 2022, didapatkan bahwa peserta didik memiliki kebosanan dalam pembelajaran dan memiliki hasil belajar yang belum maksimal. Studi pendahuluan dilakukan

dengan menyebarkan 2 (dua) kuesioner yaitu kuesioner kebosanan dan kuesioner sikap sosial secara *online* serta melaksanakan wawancara bersama dengan guru biologi terkait dengan hasil belajar dan pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik. Hasil dari kuesioner kebosanan yang telah disebarkan adalah berupa nilai rerata sebelum pembelajaran yaitu 78,18 (kategori agak menarik atau agak membosankan) dan sesudah pembelajaran sebesar 97,29 (kategori tidak menarik atau membosankan). Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan yang dialami oleh peserta didik dari segi kebosanan antara sebelum dan sesudah pembelajaran yaitu sebesar 24,44%. Sedangkan nilai rerata sikap sosial peserta didik adalah 1,6 (kategori cukup). Adapun hasil dari kegiatan wawancara bersama dengan guru biologi terkait keaktifan, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik adalah peserta didik yang aktif dalam proses pembelajaran hanya sebesar 37% dari 27 orang peserta didik, peserta didik yang memiliki pemahaman konsep yang baik hanya sebagian kecil saja serta hasil belajar peserta didik rata-rata 55,92 (masih berada di bawah KBM). Menurut guru mata pelajaran biologi, terjadinya hal tersebut disebabkan oleh ketidak seriusannya peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran. Hanya sebagian kecil yang aktif untuk bertanya ke guru terkait materi pelajaran dan banyak yang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran yang ditunjukkan dengan seringnya minta izin ke toilet.

Berkaitan dengan penjelasan di atas, diperlukan penerapan model pembelajaran yang tepat agar tercipta proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan efisien. Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang bersifat kondusif adalah model

pembelajaran *jigsaw*. Model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif yang di dalamnya peserta didik belajar secara berkelompok. Setiap kelompok terdiri atas 4 s.d. 6 orang peserta didik yang heterogen (berasal dari latar belakang yang berbeda-beda). Model pembelajaran ini membantu peserta didik dalam mengisi kelebihan dan kekurangan sesama teman, menghilangkan sifat egois, belajar bertanggung jawab, meningkatkan daya ingat dan hasil belajar, melatih peserta didik dalam memandang masalah dari berbagai perspektif atau sudut pandang. Selain itu, peserta didik juga diarahkan untuk menggunakan ide orang lain yang telah disepakati untuk tujuan bersama dan berteman dengan tidak memandang perbedaan baik dari segi agama, kemampuan, normal atau cacat, jenis kelamin, kelas sosial, etnis, dan orientasi tugas (Putra, 2021; Tibahary dan Muliana, 2018).

Model pembelajaran *jigsaw* yang mengarahkan peserta didik untuk belajar bertanggung jawab dan bekerja sama membantu peserta didik dalam memperoleh standar kompetensi lulusan yang dibutuhkan sesuai kurikulum 2013 yaitu memiliki perilaku yang mencerminkan sikap berkarakter, jujur, peduli, dan bertanggung jawab. Model pembelajaran *jigsaw* menekankan pada kegiatan diskusi melalui kelompok asal dan ahli sehingga ini sangat relevan dan sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan di abad 21 ini yaitu dua diantaranya adalah keterampilan komunikasi (*communication skill*) dan keterampilan kolaborasi (*collaboration skill*). Adanya kelompok diskusi di dalam pembelajaran menjadi fasilitas bago peserta didik dalam mengembangkan keterampilan sosial atau keterampilan kolaborasi (Endrayanto, 2019).

Berbagai penelitian menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *jigsaw* dapat menurunkan kebosanan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan model pembelajaran konvensional (Djabba, 2020; Saputra, dkk, 2020; Nggumbe, 2019; Haqqi, dkk, 2018; Astiti dan Widiana, 2017; Herawati, 2017; Irham, dkk, 2017). Model pembelajaran *jigsaw* diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri, menghilangkan sifat egois yang tinggi, dan mengurangi kebosanan peserta didik sehingga pengalaman belajar yang didapatkan menjadi lebih baik dan bermakna (Istiqomah, dkk, 2021; Hijrihani dan Dhoriva, 2015).

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat dinyatakan bahwa penerapan model pembelajaran *jigsaw* sangat penting untuk diteliti dilihat dari perubahan indikator terukur berupa kebosanan, hasil belajar kognitif dan sikap sosial peserta didik. Dalam model pembelajaran *jigsaw*, peserta didik diarahkan untuk mendapatkan nilai-nilai karakter luhur sehingga sikap sosial yang dimiliki peserta didik menjadi meningkat. Karakter-karakter luhur tersebut meliputi belajar secara bersama-sama tanpa memilih-milih teman, membantu teman yang mengalami kesulitan untuk memahami materi, dan saling menghargai satu sama lain agar tercipta suasana yang harmoni. Meningkatnya sikap sosial peserta didik akan menciptakan suasana kelas yang kondusif, harmonis, rukun, dan tentram (Musbikin, 2021). Terciptanya suasana yang kondusif dan harmoni membuat peserta didik tidak cepat mengalami kebosanan sehingga bisa mengikuti pembelajaran dengan fokus, santai, dan serius. Adanya fokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran membantu peserta didik untuk memperoleh hasil belajar kognitif yang maksimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, teridentifikasi masalah penelitian sebagai berikut.

1. Minimnya peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu hanya 37% dari 27 orang peserta didik dilihat dari keengganan peserta didik untuk bertanya dan menjawab terkait materi pelajaran.
2. Terjadi perubahan kebosanan peserta didik sebesar 24,44% berupa peningkatan kebosanan dalam pembelajaran dilihat dari kegelisahan peserta didik, adanya aktivitas lain yang dilakukan yang bukan aktivitas pembelajaran, dan kurangnya konsentrasi terhadap materi pelajaran.
3. Rendahnya sikap sosial yang dimiliki oleh peserta didik yaitu sebesar 1,6 (kategori cukup) yang ditunjukkan dengan kurangnya kerja sama yang tercipta antar peserta didik.
4. Rendahnya hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik yaitu rerata sebesar 55,92 yang ditunjukkan dengan rerata hasil belajar yang masih berada di bawah KBM (ketuntasan belajar minimal).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, pembelajaran di SMA Negeri 1 Dapurang memerlukan inovasi model pembelajaran yang mampu menurunkan kebosanan dan meningkatkan hasil belajar kognitif serta sikap sosial. Oleh karena itu, pemecahan masalah pada penelitian yang dilakukan difokuskan pada penerapan model pembelajaran *jigsaw* untuk mengatasi kebosanan, hasil belajar kognitif, dan sikap sosial peserta didik. Pembatasan terhadap masalah tersebut disebabkan oleh durasi penelitian yang terbatas,

instrumen penelitian, indikator terukur pada variabel, dan kondisi subjek serta kondisi lingkungan yang realistis untuk didata pada penelitian.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Apakah model pembelajaran *jigsaw* mengakibatkan kebosanan peserta didik lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?
2. Apakah model pembelajaran *jigsaw* mengakibatkan hasil belajar kognitif peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?
3. Apakah model pembelajaran *jigsaw* mengakibatkan sikap sosial peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1 Mengetahui model pembelajaran *jigsaw* mengakibatkan kebosanan peserta didik lebih rendah dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- 2 Mengetahui model pembelajaran *jigsaw* mengakibatkan hasil belajar kognitif peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- 3 Mengetahui model pembelajaran *jigsaw* mengakibatkan sikap sosial peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Sebagai acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan.
2. Sebagai referensi bagi peneliti lain apabila mau melakukan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Bagi pendidik, dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas yang bertujuan untuk menciptakan kelas yang kondusif dan materi yang disampaikan mudah dipahami serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan interaksi sosial lebih banyak antar sesama sehingga pemahaman konsep, hasil belajar kognitif, dan sikap sosial pada peserta didik menjadi meningkat serta memiliki antusias yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran.
2. Bagi peserta didik, dapat diimplementasikan dalam mengkonstruksi kognitifnya, mengatasi kesulitan dalam belajar, meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap materi dalam pembelajaran, meningkatkan tanggung jawab dan rasa peduli terhadap sesama.

3. Bagi pihak sekolah, dapat diimplementasikan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran yang ada di lingkungan sekolah.
4. Bagi dinas pendidikan Kabupaten Pasangkayu, dapat diimplementasikan dalam pembuatan kebijakan tentang penerapan pembelajaran yang tidak membosankan dan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif dan sikap sosial peserta didik se-Kabupaten Pasangkayu.
5. Bagi masyarakat khususnya masyarakat (orang tua peserta didik), dapat diimplementasikan dalam mendukung proses pendidikan anaknya dan memberikan contoh saling tolong-menolong kepada anaknya.

