

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan cukup penting dalam perkembangan dan keberlangsungan kehidupan suatu bangsa. Dilihat dari aspek kebutuhan, pembentukan SDM yang berkualitas sangat diperlukan untuk berperan serta dalam pelaksanaan program pembangunan yang sudah dirancang guna memajukan perkembangan suatu bangsa. Bentuk usaha guna memajukan manusia berkelas yakni melalui pendidikan. Sebagaimana penjelasan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan seluruh kompetensi anak didik sebagai masyarakat Indonesia berkualitas (Depdiknas, 2003).

Pendidikan nasional berperan untuk meningkatkan rasa tanggung jawab dan persatuan siswa – siswi tanah air (Depdiknas, 2003). Artinya bahwa harapan pemerintah untuk membentuk manusia yang tidak hanya akan cerdas di bidang ilmu atau sains tetapi memiliki karakter/watak yang sudah tertuang di dalam undang-undang. Berdasarkan hal diatas, pengembangan K13 memiliki untuk melatih masyarakat Indonesia agar mempunyai kompetensi hidup sebagai individu serta warga negara yang taat dengan agama, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta berpartisipasi dalam kegiatan lingkup masyarakat, bangsa, negara, dan dunia.

Perlu adanya perencanaan untuk pendidikan pada kurikulum yang akan diterapkan agar sesuai dengan perubahan yang ada pada lingkungan masyarakat. Kurikulum dibuat berdasarkan undang – undang dan pancasila namun tetap memperhatikan metode dan pendekatan dalam penerapannya. Diharapkan dalam proses pembelajaran dengan penerapan kurikulum saat ini yaitu Kurikulum 2013, guru dalam proses pembelajaran tidak hanya menekankan ke potensi akademik saja melainkan non akademik seperti kreativitas, keahlian berkomunikasi yang telah sesuai berdasarkan isi dari kurikulum 2013 yang memusatkan pada pendidikan karakter (Abdullah Idi, 2016).

Pada hasil survey PISA tahun 2015 kenyataannya masih rendahnya prestasi akademik siswa Indonesia yang ditunjukkan dari hasil tes dan survey PISA. Indonesia terletak di posisi 10 terbawah dari 69 negara yang ikut serta, dengan rincian: 1) prestasi literasi membaca di urutan ke 61 dari 69 negara, 2) prestasi IPA peserta didik Indonesia menduduki ranking 62 dari 69 negara, dan 3) prestasi literasi Matematika putra – putri tanah air berada di 63 dari 69 negara yang berpartisipasi (Iswandi, 2016). Hal serupa juga terlihat dari hasil *Trend in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* tahun 2015, Indonesia berada di posisi 13 terendah dari 49 negara yang berpartisipasi (Sarnapi, 2016). Hal ini menunjukkan bahwa taraf pendidikan di Indonesia masih lemah, khususnya pada bidang sains/IPA dan matematika.

Pembelajaran langsung menurut pemikiran banyak orang masih dikatakan monoton dengan informasi hanya disampaikan oleh guru kepada siswa, Model pembelajaran langsung bergantung pada kompetensi peserta didik dalam

menggabungkan beberapa pengetahuan lewat aktivitas mendengarkan, mengamati, dan mencatat. Pelaksanaan model pembelajaran langsung menuntut guru agar memaparkan materi dengan rinci, memperagakan dan mencontohkan sikap yang tepat, memberikan bimbingan, memonitor kinerja, dan memberikan umpan balik (Arends, 2013). Tujuan pembelajaran langsung lebih menekankan pada upaya penambahan pengetahuan. Seringnya penggunaan model ini selama pembelajaran cenderung mengakibatkan ketergantungan siswa dan kegiatan mengajar dikelas menjadi kurang efektif (Arends, 2013).

Berdasarkan pemahaman guru belum menerapkan kurikulum yang berbasis kompetensi, dan lebih mengutamakan hasil akhir dari siswa-siswanya lulus dengan nilai tinggi dan memuaskan, tetapi tidak memperdulikan siswanya telah benar-benar menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasarnya. Bila dilihat dari sudut pandang semangat siswa belajar dikelas sangat kurang, karakter siswa yang baru beranjak dari masa SD ke jenjang SMP menjadi salah satu faktor masalah yang membuat pola pikir dan tingkah laku kekanak-kanakannya masih melekat pada dirinya, siswa tidak diberikan motivasi belajar secara khusus saat proses pembelajaran dikelas berlangsung. Metode ceramah yang dilakukan berulang-ulang sepanjang kegiatan belajar mengajar menyebabkan peserta didik cepat jenuh dengan bahan ajar yang guru paparkan, sehingga mempengaruhi motivasi belajar anak didik berkurang dengan maksimal (Arends, 2013).

Metode pembelajaran yang digunakan harus menekankan pada motivasi belajar, suatu daya penggerak pada setiap individu yang mendorong semangat belajar, arah dan keuletan sikap untuk mencapai tujuan tertentu contohnya prestasi belajar dikelas. Memotivasi siswa untuk belajar sangat penting untuk membangun

rasa antusias siswa dalam belajar dan berkeinginan untuk melakukan perkembangan nilai setiap harinya (Sardiman, 2016). Sejumlah pengaruh yang meningkatkan minat belajar siswa yakni cita-cita, pendapat, kompetensi, kondisi dan lingkungan. Sardiman (2016) menyatakan bahwa indikator motivasi belajar yaitu rajin menyelesaikan pekerjaan rumah, tekun menghadapi kesulitan, memperlihatkan ketertarikan mengenai berbagai ragam permasalahan, cenderung suka belajar sendiri, mudah jenuh pada tugas, serta berpegang teguh pada apa yang diyakini.

Kualitas pendidikan dibidang sains/IPA dan matematika disebabkan karena rendahnya prestasi belajar siswa terhadap konten yang dipelajari. Djamarah (1994) mengemukakan capaian siswa sebagai pencapaian dari aktivitas yang sudah dilakukan ataupun disusun perseorangan ataupun kelompok. Adapun beberapa faktor yang memberikan dampak prestasi belajar anak, seperti motivasi belajar, sikap, keinginan belajar, kebiasaan belajar serta konsep diri. Selain dari diri individu siswa itu sendiri, peran guru, sekolah dan lingkungan masyarakat mempengaruhi akan hasil akhir dari proses pembelajaran itu sendiri. Cara guru mengajar atau mentransfer ilmu ke siswa berpengaruh akan pemahaman siswa terhadap konten yang diajarkan sehingga nantinya hasil dari proses tersebut dapat memuaskan. Saat ini pelaksanaan kurikulum 2013 menekankan guru harus mengajar dengan sistem Student Centered dengan pendekatan yang mengarah ke kemampuan siswa untuk membangun ilmunya sendiri. Pendekatan yang dimaksud adalah pendekatan Scientific. Model yang digunakan juga diharapkan model yang

inovatif dan kreatif. Tetapi kenyataan dilapangan berbeda dengan apa yang diharapkan. Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran langsung. Metode tersebut lebih menekankan ceramah dan demonstrasi oleh guru.

Perubahan paradigma pendidikan yang terjadi sekarang ini berupa perubahan pembelajaran behavioristik menjadi konstruktivistik dan pembelajaran serialist menjadi pembelajaran holistik memberikan efek terhadap perubahan tujuan pendidikan dan kurikulum. Pembelajaran yang berpusat pada penguasaan teori dikatakan gagal membentuk siswa yang aktif, kreatif, dan inovatif. Siswa hanya mampu mengingat informasi dalam jangka pendek daripada jangka panjang. Para ahli sudah membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif mampu mengembangkan kemampuan siswa dalam penyelesaian tugas akademik, memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang sulit sekalipun, dan menumbuhkan pikiran kritis atas segala permasalahan yang diberikan. pembelajaran kooperatif akan memberikan efektivitas terhadap *low achiever* dan *high achiever* melalui kerjasama kelompok. Keberhasilan kelompok dalam pembelajaran kooperatif merupakan keberhasilan bersama anggota kelompok tersebut (Huda, 2011).

Berdasarkan masalah-masalah tersebut, sebuah strategi pembelajaran yang cocok sangat diperlukan sebagai solusi yang tepat dan komprehensif dalam pemecahan masalah khususnya pada pembelajaran IPA. Salah satu strategi yang diduga secara teoritis dapat mengatasi permasalahan terhadap pembelajaran IPA yaitu pendekatan koperatif tipe Jigsaw.

Model pembelajaran tipe Jigsaw mengorientasikan pentingnya interaksi dan kerjasama pada suatu kelompok, serta pengetahuan awal siswa. Dalam penerapannya siswa akan dibagi kedalam sejumlah kelompok kecil dengan 5-6 siswa berbeda. Satu siswa dalam tim akan mendapatkan tanggung jawab untuk memahami materi (Sadia, 2014). Huda (2011) menyatakan bahwa *Jigsaw* merupakan teknik dimana siswa dibentuk ke dalam dua tim, yaitu asal dan ahli. Tim asal merupakan tim awal yang disusun berlandaskan keragaman serta latar belakang siswa sedangkan tim ahli adalah tim yang berasal dari anggota tim asal yang bertugas untuk memahami tema tertentu yang nantinya akan dijelaskan pada anggota kelompok asal.

Beberapa peneliti menyatakan bahwa terdapat efek positif pada pencapaian akademik siswa. Mari dan Gumel (2015) menyatakan bahwa model pembelajaran Jigsaw dapat mengembangkan minat dan raihannya siswa dalam hal akademis. Sehingga melalui model pembelajaran ini diduga dapat mengembangkan prestasi belajar siswa serta mengembangkan motivasi siswa melalui diskusi kelompok dan tutor sebaya.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti apakah model kooperatif tipe jigsaw mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa dengan judul penelitian “PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA SMP PADA MATERI SISTEM EKSKRESI MANUSIA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar penjabaran diatas, perlu adanya identifikasi masalah yakni:

1. Motivasi belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran cenderung rendah. Ini dibuktikan oleh kurangnya konsentrasi siswa pada saat proses belajar, baik dilihat dari berbicara saat pembelajaran atau tidak ingin memperhatikan penjelasan guru.
2. Prestasi belajar siswa yang sudah mencapai KKM tetapi tidak memahami konsep pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar.
3. Proses belajar mengajar dikelas cenderung pasif dan kurang efektif, karna tidak adanya variasi dalam metode dan pendekatan yang digunakan guru saat mengajar siswa dan hilang konsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Interaksi multiarah didalam kelas pada guru dan siswa selama aktivitas belajar masih kurang aktif dan kondusif.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun sesuatu yang penting ditekankan dalam studi ini yakni pada kegiatan mengajar yang ditemukan di lapangan cenderung mengimplementasikan pembelajaran langsung yang tetap bergantung pada guru, karena mudah diimplementasikan dan sudah menjadi kebiasaan guru dalam mengajar di kelas. Selain itu penelitian ini memiliki keterbatasan terkait tempat penelitian dengan pelajaran IPA yang diterapkan yaitu Sistem Ekskresi Manusia.

1.4 Perumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, adapun permasalahan yang dirancang, diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Langsung?
2. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Langsung?
3. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar IPA secara bersama-sama antara siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan siswa yang dibelajarkan dengan Model Pembelajaran Langsung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah tersebut, studi ini memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

1. Menganalisis perbedaan minat belajar siswa yang diajar melalui model kooperatif *jigsaw* dengan model pembelajaran langsung.
2. Menganalisis perbedaan prestasi belajar IPA antara siswa yang diajarkan melalui model kooperatif *jigsaw* dengan model pembelajaran langsung.
3. Menganalisis perbedaan motivasi belajar dan prestasi belajar IPA secara bersama-sama antara siswa yang diajar oleh model kooperatif *jigsaw* dengan model pembelajaran langsung.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitiann ini diharapkan adanya kemajuan pembelajaran sains/IPA, baik secara teoritis ataupun praktis. Berikut ini adalah beberapa manfaat pada studi yang dilakukan, yakni:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil studi ini nantinya mampu memperkuat teori tentang pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam upaya memecahkan permasalahan tentang mata pelajaran IPA, khususnya mengenai kurangnya motivasi belajar danrendahnya prestasi belajar IPA yang dimiliki siswa, serta dapat menjadi masukan tentang cara belajar melalui penggunaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk siswa, berupa pengalaman proses belajar yang lebih variatif pada Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*.
- b. Manfaat untuk guru, mampu memberikan pengetahuan baru dalam menerapkan metode pembelajaran serta kemampuan dalam mengelola kelas untuk membentuk kegiatan belajar mengajar yang kondusif untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang sebelumnya dicanangkan.
- c. Manfaat untuk sekolah, perangkat yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai pilihan yang dapat dipertimbangkan dalam pembelajaran IPA di semua kelas.
- d. Manfaat untuk peneliti lain, dapat memberikan informasi relevan sesuai dengan masalah yang dihadapi peneliti saat ini dan menjadi acuan untuk menemukan masalah lain dengan berpatokan dengan studi ini.