

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Prosentase ketuntasan siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 1 Pinogaluman, yang tuntas ulangan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya pada materi Geografi (Benua dan Samudra) tahun ajaran 2011/2012 (dapat di lihat pada tabel 1). Dari 20 orang siswa di kelas tersebut, hanya 25%, yang tuntas pada ulangan semester sedangkan pada ulangan harian mata pelajaran benua dan samudera sekitar 30%.

Tabel 1. Prosentase ketuntasan siswa kelas XI SMPN 1 Pinogaluman TA 2011/2012.

| Ulangan | Materi | KKM | Prosentase siswa yang tuntas |
|--------------|------------------------------|-----|------------------------------|
| Mid semester | Benua dan samudra | 70 | 30 % |
| Semester | Semua materi semester ganjil | 70 | 25 % |

(Sumber: Data observasi)

Menurut hasil wawancara dan observasi di SMP I Pinogaluman. Hal ini dapat disebabkan sebabkan oleh, beberapa faktor yang dapat di kelompokkan menjadi metode pembelajaran yang masih terpusat pada guru, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komputer (TIK).

Hasil belajar siswa dapat dilihat dengan menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa seperti: *snow ball trowing* (Suprijono, 2011), *talking stick* (Andrew J. Pike 2011), STAD (Van Wyk, 2010), dan Jigsaw (Vargas M, 2011).

Dari berbagai macam metode pembelajaran yang paling tepat untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu metode pembelajaran jigsaw. dimana kelebihan tipe Jigsaw yaitu memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Selama bekerja dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan oleh guru, dan saling membantu teman sekelompoknya untuk mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dan memformulasikan dalam judul penelitian sebagai berikut ” ***Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Materi Geografi (Benua Dan Samudera)***

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diidentifikasi yang menjadi masalah utama dalam penelitian ini adalah (1) rendahnya hasil belajar siswa, (2) kurangnya aktifitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut : Apakah dengan menggunakan model pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw*, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

(Ilmu Pengetahuan Sosial) materi Geografi (Benua dan Samudera) dapat meningkat.?

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Proses pembelajaran dapat menggunakan tipe dari suatu model pembelajaran tertentu yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Salah satu tipe yang cocok digunakan adalah dengan menggunakan tipe Jigsaw. Tipe ini sangat cocok digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan pada latarbelakang di atas, karena pembelajaran dengan menggunakan tipe Jigsaw siswa lebih aktif, kreatif, dan lebih meningkatkan kompetensi sosial siswa, terutama kemampuan mereka untuk berkolaborasi dengan rekan-rekan .

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian dilakukan adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) materi Geografi (Benua dan Samudera) dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw.

1.6 Manfaat Penelitian

Yang menjadi manfaat penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

- Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

- Bagi Siswa

Menjadi sarana memacu prestasi dalam meningkatkan hasil belajar, pada pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), khususnya materi Geografi (Benua dan Samudra) .

- Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam implementasi teori dan praktek penelitian tindakan kelas sebagai wahana pembangunan kapasitas diri dalam profesi keguruan.