

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan segala situasi dalam hidup yang mempengaruhi pertumbuhan seseorang. Pendidikan memegang peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, oleh karena itu setiap individu yang terlibat dalam pendidikan dituntut berperan serta secara maksimal guna meningkatkan mutu pendidikan tersebut. Dalam dunia pendidikan dibutuhkan sebuah tempat atau wadah untuk menampung orang yang berpendidikan. Sekolah dianggap sebagai tempat yang sangat cocok untuk menampung hal tersebut. Secara prinsipil pendidikan itu adalah suatu proses usaha manusia untuk memanusiakan anak manusia. Dengan adanya pendidikan kita dapat mengembangkan kreatifitas dalam diri kita. Melalui pendidikan akan terlahir manusia yang mempunyai ide-ide cemerlang, kreatif, dan efektif yang akan menjadi bekal kita untuk mencapai masa depan yang lebih baik.

Namun dalam proses pembelajaran sekarang ini aktivitas guru lebih menonjol dari pada siswa. Guru biasanya bersifat otoriter, guru juga sering menggunakan model-model pembelajaran konvensional, yakni guru sering mendiktekan dan siswa mencatat dan kemudian menghafalnya sesuai dengan catatan tersebut. Sehingga siswa akan acuh, tidak peduli bahkan akan membenci pelajaran itu. Hal ini akan menyebabkan hasil belajar dari pada siswa tersebut tidak akan bisa mencapai target

yang telah direncanakan. Padahal untuk mencapai target tersebut perlu keaktifan dari siswa itu sendiri.

Permasalahannya ini sebenarnya berasal dari guru, yang mengajarkan hanya monoton pada satu model pembelajaran, yakni model pembelajaran yang berpusat pada guru itu. Kebanyakan guru sekarang ini hanya menggunakan metode ceramah. Metode dan model ini tidak akan bisa membuat siswa menyimpan materi yang telah disampaikan oleh guru tersebut. Siswa hanya dapat menonton guru dalam menyampaikan materi, dan akan membuat siswa bosan dalam menerima pelajaran tersebut, sehingga dalam tes akhir mereka akan kesulitan menjawab pertanyaan dikarenakan mereka lupa dengan materi yang telah diajarkan tersebut.

Permasalahan lainnya adalah ada beberapa guru menggunakan media pembelajaran tapi tidak memanfaatkannya dengan baik. Dimana, guru itu hanya fokus dimediannya saja dan memburu waktu sehingga siswa tidak dapat menerima dengan baik.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa, sehingga akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Model ini diharapkan dapat merangsang keaktifan serta keterlibatan siswa selama belajar

dikelas. Dalam metode pembelajaran ini siswa dituntut untuk belajar mandiri, karena siswa diminta untuk menganalisis soal yang disesuaikan dengan jawaban mengenai suatu materi dalam suasana yang menyenangkan.

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Topik Demografi**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Penggunaan model pengajaran dengan metode ceramah lebih mendominasi proses pembelajaran.
2. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas monoton pada guru dan siswa cenderung merasa jenuh terhadap pembelajaran.
3. Hasil belajar siswa cenderung rendah.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Secara umum, rumusan masalah dalam penelitian ini yakni bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw terhadap hasil belajar? Untuk menyikapi hal tersebut maka diperlukan perbandingan untuk melihat pengaruh agar terlihat ada perbedaan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw dengan yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian rumusan masalah operasionalnya adalah sebagai berikut “Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional”?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa. Secara operasionalnya dari penelitian ini yakni untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dalam pengembangan pengetahuan adalah bermanfaat untuk memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam hal model pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi kepada semua pihak terutama kepada para penyelenggara pendidikan dalam mengelola proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran geografi. Penelitian ini dapat dijadikan informasi untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran demi pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik. Secara khusus, penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan kepada sekolah, guru, dan bagi peneliti.