

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan suatu program pembelajaran. Pembelajaran yang dilakukan di Indonesia rata-rata masih menggunakan metode konvensional, hal ini menyebabkan siswa tidak bisa mandiri. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi menyebabkan siswa merasa bosan belajar. Selain itu tingkat pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik masih diperlukan pengawasan yang cukup dari guru. Dengan metode ceramah, kebanyakan siswa tidak dapat berkembang dan kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran serta pengetahuan yang diterima siswa kurang meluas.

Pada umumnya guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah), membahas LKS, dan tanya jawab, yang mana dalam tanya jawab tersebut hanya siswa tertentu saja yang mau bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan cenderung meremehkan guru dan asyik bermain bersama teman sebangkunya, sehingga akan membuat motivasi belajar siswa menjadi rendah. Rendahnya motivasi belajar dan sikap siswa berdampak terhadap hasil belajar. Selain itu, model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat tradisional. Pada materi tertentu guru terkadang menggunakan model diskusi, namun sebatas diskusi konvensional, sehingga sering dijumpai siswa yang masih tergantung pada teman atau guru, dan cenderung malas berfikir. Ketepatan guru dalam memvariasikan strategi belajar mengajar pada penyampaian materi, akan dapat

merangsang siswa terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga apa yang di dapat siswa bukanlah merupakan kegiatan yang sia-sia atau tidak bermanfaat bagi siswa. Namun, merupakan tantangan bagi seorang guru untuk terus memahami materi serta dapat menerapkan model pembelajaran yang bisa merangsang motivasi belajar peserta didik, sehingga materi pembelajaran dapat diserap siswa secara bermakna (*meaningfull learning*). SMP Negeri 1 Tapa merupakan salah satu bagian dari kegiatan pendidikan, sarana dan prasarana di sekolah inipun sudah cukup lengkap untuk memenuhi standar kegiatan belajar mengajar. Seperti tersedianya ruang kelas, terjaganya keamanan dan ketertiban lingkungan sekolah, tersedianya tenaga pengajar (guru) yang berkompoten dibidangnya. Dalam proses pembelajaran di sekolah guru masih banyak menggunakan metode menjelaskan. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dan menjadi bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh tersebut rendah. Nilai ketuntasan minimal siswa yang ditetapkan oleh sekolah sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar secara kognitif, pada pelajaran IPS Terpadu kelas VII-3 SMP Negeri 1 Tapa adalah 75%. Berdasarkan hasil observasi awal, bahwa dari data daftar nilai kelas VII SMP Negeri 1 Tapa pada pelajaran IPS Terpadu diperoleh data sebagai berikut: dari 25 orang jumlah siswa hanya 15 orang atau 55,89% yang memenuhi standar ketuntasan sedangkan sisanya yaitu 10 orang atau 44,11% masih dibawah standar nilai ketuntasan. Guru sebagai mediator dan fasilitator harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola proses belajar mengajar di kelas dengan menggunakan metode pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan. Kondisi kelas yang menyenangkan ini, secara tidak langsung akan mempengaruhi minat siswa terhadap mata pelajaran yang nantinya dapat dinilai dari hasil belajar siswa. Untuk mengatasi

permasalahan di atas, diperlukan suatu model pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa dalam memaksimalkan kondisi dan suasana belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dari banyaknya model pembelajaran yang ada upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS Terpadu siswa dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Pembelajaran model kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang diterapkan untuk menghadapi kemampuan siswa yang heterogen. Dimana model ini dipandang sebagai metode yang paling sederhana dan langsung dari pendekatan pembelajaran kooperatif. Di dalamnya siswa diberikan kesempatan untuk melakukan kolaborasi dan elaborasi dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan (Arindawati, 2004:83-84).

Guru menggunakan Tipe Jigsaw, juga mengacu pada belajar kelompok, menjadikan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan persentase verbal atau teks. Siswa dalam kelas tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang. Setiap kelompok harus heterogen terdiri dari laki-laki dan perempuan, terdiri dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Anggota tim menggunakan lembaran kegiatan atau perangkat pembelajaran untuk menuntaskan materi pembelajaran dan kemudian saling membantu satu sama lain untuk memahami bahan pembelajaran melalui tutorial, kuis satu sama lain atau melalui diskusi. Kuis itu di skor dan tiap individu diberikan skor perkembangan. Maka, dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS Terpadu di kelas VII SMP Negeri 1 Tapa.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS**

Terpadu Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Di Kelas VII-3 SMP Negeri 1 Tapa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Uraian di atas dapat memberikan gambaran tentang masalah-masalah yang di temui di lapangan dalam proses belajar mengajar, untuk itu permasalahan tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut: Pengelompokkan siswa oleh guru belum sebagaimana di harapkan; Pembagian tugas dalam kelompok belum memperhatikan kemampuan kelompok yang ada; Kelompok ahli yang berasal dari kelompok awal belum diperhatikan oleh guru sebagaimana mestinya; Presentasi dari hasil tugas kelompok kurang diperhatikan oleh guru.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut: “Apakah penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII-3 SMP Negeri 1 Tapa”?

1.4 Cara Pemecahan masalah

Mengkaji identifikasi permasalahan di atas, maka tindakan yang dilakukan oleh guru untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VII-3 SMP Negeri 1 Tapa, dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Dalam menggunakan model pembelajaran tipe Jigsaw, guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dengan anggota 4-5 orang. Setiap anggota tim menggunakan lembaran kegiatan atau perangkat pembelajaran untuk menuntaskan materi pembelajaran dan kemudian saling membantu satu sama

lain untuk memahami bahan pembelajaran melalui tutorial, kuis satu sama lain atau melakukan diskusi.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas VII-3 SMP Negeri 1 Tapa.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan dan hasil penelitian ini terdiri dari:

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Siswa adalah proses pembelajaran untuk mengekspresikan gagasan dan mengkomunikasikan ide ilmiah dalam pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Guru adalah sebagai mediator dan fasilitator harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengelolah proses belajar mengajar dikelas menggunakan metode pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan.
3. Sekolah adalah salah satu bagian dari pendidikan, sarana dan prasarana untuk memenuhi standar kegiatan belajar mengajar. Seperti tersedianya ruang kelas, terjaganya keamanan dan ketertiban lingkungan sekolah dan tersedianya tenaga pengajar (Guru).

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada Guru IPS. Khususnya dalam mengembangkan inivasi metodologi pembelajaran lainnya, sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pelajaran diatas yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

