

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan dalam kehidupan manusia yang memberikan bekal untuk menjalani kehidupan dan untuk menyiapkan kehidupan mendatang yang lebih baik. Untuk mewujudkan itu semua maka pendidikan seharusnya mempersiapkan bekal yang baik dalam mengolah akal pikiran manusia melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial (Sudjana dan Rivai, 2010:1).

Proses pembelajaran di sekolah saat ini sangat menekankan pada konsep teoritis yang pada kenyataannya tidak cukup memenuhi kebutuhan siswa dalam kehidupan sehari-hari karena tidak sesuai dengan tuntutan lingkungan sebenarnya. Dibutuhkan pengalaman yang baik agar siswa mampu menjalani kehidupan dan mampu memecahkan masalah yang dihadapinya di lingkungan masyarakat. Idealnya aktivitas pembelajaran tidak hanya difokuskan pada

upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan juga bagaimana menggunakan segenap pengetahuan yang didapat untuk menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah khusus yang berkaitan dengan bidang studi yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran yang aktif akan merangsang siswa untuk terbiasa menyelesaikan masalahnya, sehingga siswa mampu menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari (Wena, 2009:52).

Berdasarkan hasil observasi di sekolah melalui wawancara dengan guru biologi kelas X SMA Bina Mulya kriteria ketuntasan minimal pada sub materi Vertebrata adalah 60. Sedangkan dari data nilai kognitif siswa pada tahun pelajaran 2009/2010 diketahui bahwa hanya 40% siswa yang mendapat nilai ≥ 60 , dengan rata-rata nilai ulangan harian 52,50. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi yang sesuai dan tepat dengan materi pembelajaran, terlihat dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode diskusi. Hanya siswa yang pintar saja yang aktif terlibat dalam diskusi, sehingga diskusi hanya didominasi oleh beberapa siswa bahkan permasalahan diskusi meluas sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai semua. Hal ini tidak efektif mengingat siswa yang tidak aktif berdiskusi kesulitan ketika mengerjakan ulangan harian sehingga hasil belajar kognitif siswa rendah.

Berdasarkan kajian literatur diduga model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada sub materi Vertebrata. Menurut Isjoni (2010:54) Jigsaw merupakan salah satu model

pembelajaran kooperatif yang mengaktifkan seluruh siswa dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi (Amri dan Ahmadi, 2010:94).

Jigsaw dirancang untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Selain siswa harus mempelajari materi tugas yang diberikan, mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok lain, sehingga tiap siswa akan mengemukakan konsep sesuai dengan kemampuannya dan akan melatih kerjasama antar anggota kelompok ahli. Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat digunakan secara efektif di tiap level dimana siswa telah mendapatkan keterampilan akademis dari pemahaman, membaca maupun keterampilan kelompok untuk belajar bersama (Isjoni, 2010:58).

Penelitian Setyaningsih (2007:44) menemukan bahwa pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS) dengan model pembelajaran kooperatif jigsaw efektif diterapkan pada sub materi Vertebrata di SMP N 3 Ungaran karena ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai post test kelas eksperimen dengan kelas kontrol dan ketuntasan belajar kelas eksperimen mencapai 89% .

Dari latar belakang tersebut maka peneliti perlu meneliti "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Sub Materi Vertebrata di SMA Bina Mulya Tahun Pelajaran 2010/2011".

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran

kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada sub materi Vertebrata yang merupakan bagian dari materi pokok Animalia.

B. Rumusan Masalah

Sehubungan dengan latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimanakah efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada sub materi Vertebrata di SMA Bina Mulya tahun pelajaran 2010/2011?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar siswa pada sub materi Vertebrata di SMA Bina Mulya tahun pelajaran 2010/2011.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa
 - a. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam mencari informasi.
 - b. Meningkatkan hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.
 - c. Memupuk rasa senasib sepenanggungan serta tanggung jawab sehingga dapat bekerjasama dengan baik dalam memecahkan masalah.

2. Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran kooperatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran biologi di sekolah.

4. Peneliti

- a. Memberikan pengalaman meneliti sebagai calon guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Mengetahui tingkat efektivitas model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar siswa khususnya pada sub materi Vertebrata.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk menghindari anggapan yang berbeda terhadap masalah yang akan dibahas, maka diberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Efektifitas pembelajaran merupakan hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses pembelajaran sehingga mencapai ketuntasan belajar 100%, untuk KKM 60.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa secara heterogen yang bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan materi bagiannya dan menyampaikan informasi kepada teman lainnya .

3. Hasil belajar siswa yang di ukur dalam penelitian ini dibatasi pada aspek kognitif saja.
4. Materi Vertebrata : Pisces, Amphibia, Reptilia, Aves dan Mammalia.

F. Kerangka Pikir

Salah satu permasalahan mendasar yang dihadapi pendidikan di Indonesia saat ini adalah berkenaan dengan penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang dipandang masih belum efektif. Indikasi kearah sana tampak dengan adanya guru yang masih terjebak dalam praktik kegiatan belajar mengajar yang cenderung membosankan bahkan membuat siswa menjadi tertekan.

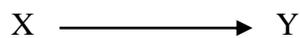
Guru sebaiknya kreatif dalam pemilihan model pembelajaran karena model pembelajaran yang sesuai dengan materi akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran biologi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Selain itu model yang tepat akan memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi siswa sebagai bekal dalam menjalani kehidupan. Proses pembelajaran yang efektif dalam pendidikan akan menghasilkan siswa yang mampu menyelesaikan masalah dalam kehidupan. Salah satu alternatif untuk mewujudkan itu semua adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Jigsaw melatih siswa untuk aktif dalam mencari informasi dan saling ketergantungan positif antar anggotanya, karena masing-masing anggota memiliki tanggungjawab untuk menyelesaikan materi tugas yang berbeda dan juga bertanggungjawab menyampaikan informasi kepada teman sekelompoknya untuk menyelesaikan materi tugas yang diberikan. Kerjasama antar individu sangat diperlukan dikarenakan akan menentukan keberhasilan

kelompok, dengan begitu diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sehingga tingkat ketuntasan belajar siswa 100% . Dengan tercapainya seluruh tujuan pembelajaran berarti proses pembelajaran sudah efektif.

Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Hubungan antara hasil variabel tersebut digambarkan sebagai berikut:



Keterangan: X : model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw
Y : hasil belajar siswa.

Gambar 1. Diagram hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat

G. Hipotesis

Ho : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada sub materi Vertebrata di SMA Bina Mulya tahun pelajaran 2010/2011.

H₁ : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada sub materi Vertebrata di SMA Bina Mulya tahun pelajaran 2010/2011.