

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri. Menurut Mudyahardjo (2001:198) pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sehingga dengan adanya pendidikan maka martabat dan derajat suatu bangsa dapat ditingkatkan. Dewasa ini, dunia pendidikan juga dihadapkan pada berbagai tuntutan yang mendasar yaitu tuntutan pada usaha peningkatan mutu pendidikan.

Dalam proses pendidikan, belajar merupakan aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Suyatna (2008:4) menyatakan bahwa siswa memerlukan kemampuan belajar sepanjang hayat untuk bisa bertahan (*survive*) dan berhasil (sukses) dalam menghadapi setiap masalah sambil menjalani proses kehidupan sehari-hari. Jadi manusia tidak dapat lepas dari proses belajar itu sendiri sampai kapanpun dan dimanapun manusia itu berada, serta belajar itu juga menjadi kebutuhan yang terus meningkat sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Perkembangan ilmu pengetahuan alam khususnya biologi, telah melaju dengan pesatnya karena selalu berkaitan erat dengan perkembangan teknologi yang memberikan wahana yang memungkinkan perkembangan tersebut. Oleh karena itu, untuk dapat menyesuaikan perkembangan tersebut menuntut kreatifitas dan kualitas sumberdaya manusia yang harus ditingkatkan melalui jalur pendidikan.

Dalam pendidikan, salah satu inovasi pembelajaran yang diterapkan oleh pemerintah saat ini yaitu dengan diterapkannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP menghendaki proses pembelajaran yang memberdayakan semua peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan dengan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, berpusat pada peserta didik. Hal ini akan mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna (Mulyasa 2006:33).

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman PPL di SMP Negeri 20 Bandar Lampung diketahui bahwa pembelajaran yang berlangsung selama ini masih menggunakan pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional didesain berorientasi pada guru sehingga pembelajaran sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Pembelajaran konvensional yang diterapkan di SMP Negeri 20 Bandar Lampung lebih sering menggunakan diskusi dalam pembelajarannya. Namun ada kelemahan yang ditemui yaitu hanya siswa yang pintar saja yang aktif terlibat dalam diskusi, sehingga diskusi hanya didominasi oleh beberapa siswa bahkan permasalahan

diskusi meluas yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Oleh karena itu, akan dibandingkan model pembelajaran yang mirip dengan diskusi, tapi ada keraguan mana yang paling cocok untuk siswa SMP Negeri 20 Bandar Lampung yang memiliki karakteristik tertentu, seperti banyak siswa yang berhasil jika bekerjasama dengan temannya tetapi ada juga siswa yang lebih cenderung bekerja secara individu.

Kurang efektifnya penggunaan metode tersebut diduga berdampak terhadap penguasaan beberapa materi pokok Biologi, salah satunya yaitu materi pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia. Berdasarkan hasil ujian blok materi pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia siswa kelas VIII semester ganjil SMP Negeri 20 Bandar Lampung tahun pelajaran 2010/2011 diketahui bahwa rata-rata nilai ujian yang diperoleh siswa adalah 55,25 mencapai 70 % siswa. Kenyataan ini menunjukkan hasil belajar Biologi siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah yaitu ≥ 61 .

Pada materi pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia kelas VIII, siswa dituntut untuk mencapai Standar Kompetensi (SK) memahami berbagai sistem dalam kehidupan manusia, dengan (KD) mendeskripsikan sistem pencernaan pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan. Sub dan pada materi pokok sistem pencernaan ini adalah membahas sistem pencernaan pada manusia, pencernaan mekanik dan kimiawi, kandungan zat yang terdapat dalam bahan makanan, serta kelainan dan penyakit pada sistem pencernaan. Agar siswa mampu memahami materi- materi tersebut dibutuhkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian diharapkan siswa dapat menguasai materi lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan suatu alternatif model pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan solidaritas sosial siswa dalam belajar yang dapat memberikan dampak positif terhadap penguasaan materi siswa. Beberapa diantaranya adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division (STAD)*.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Jigsaw memiliki kelebihan yaitu untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain, selain itu, siswa harus mempelajari materi tugas yang diberikan dan 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 (Isjoni, 2010:58). Selain memiliki kelebihan, jigsaw juga memiliki kelemahan yaitu apabila jumlah siswa yang terlalu banyak mengakibatkan perhatian guru terhadap proses pembelajaran relatif kecil sehingga hanya sebagian orang saja yang menguasai arena kelas, dan apabila salah satu peserta tidak menyelesaikan tugasnya, maka informasi tersebut tidak dapat dibagi atau didiskusikan dalam kelompok asal.

Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dengan siswa ditempatkan dalam kelompok belajar yang heterogen dari tingkat kemampuan, jenis kelamin

dan suku. Ada beberapa kelebihan dalam model STAD yaitu untuk memotivasi siswa-siswa supaya memberi semangat dan saling tolong-menolong untuk mengembangkan keterampilan yang diajarkan oleh guru, menjadikan siswa mampu belajar berdebat, belajar mendengarkan pendapat orang lain, mencatat hal-hal yang bermanfaat untuk kepentingan bersama, memperbaiki hubungan dengan teman sebaya, dan siswa yang lambat berpikir dapat dibantu untuk menambah ilmu pengetahuannya. Selain itu juga STAD terdapat kelemahan yaitu adanya ketergantungan sehingga siswa yang lambat berpikir tidak dapat berlatih belajar mandiri, serta tidak dapat menerapkan materi pelajaran secara cepat (Soewarso, dalam Hasanah 2007:27).

Penelitian Sari (2007:28) menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Begitu juga dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, penelitian Yati (2008:33) menemukan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas dan penguasaan konsep materi.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui perbedaan penguasaan materi pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD di SMP Negeri 20 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2011/2012.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Manakah penguasaan materi pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia yang lebih tinggi antara siswa yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD?
2. Manakah aktivitas belajar siswa yang lebih tinggi antara siswa yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penguasaan materi pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia yang lebih tinggi antara siswa yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.
2. Aktivitas belajar siswa yang lebih tinggi antara siswa yang diajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan dan keterampilan mengenai model pembelajaran kooperatif (*Cooperatif Learning*).

2. Bagi siswa

Dapat memberikan motivasi belajar, melatih keterampilan, bertanggung jawab pada setiap tugasnya, mengembangkan kemampuan berfikir dan berpendapat positif, serta memberikan bekal untuk dapat bekerja sama dengan orang lain.

3. Bagi guru

Menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw maupun STAD sebagai salah satu alternatif untuk mengajar di kelas.

4. Bagi sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan kualitas pengelolaan kegiatan belajar mengajar di sekolah.

5. Ruang Lingkup

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap masalah yang akan dibahas, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran kooperatif yang akan digunakan dan dibandingkan

penguasaan materinya di dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan STAD pada materi pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia.

2. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah suatu pembelajaran kooperatif yang terdiri dari lima langkah yaitu: siswa mengkaji dan membaca bahan ajar, diskusi kelompok ahli, diskusi kelompok asal, penguatan guru, dan tes/kuis.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah suatu pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan melalui tahap persiapan (pembentukan kelompok), penyampaian materi oleh guru, kegiatan kelompok, presentasi, kuis, dan penghargaan kelompok.
4. Penguasaan materi pokok adalah kemampuan yang dimiliki siswa untuk menguasai materi pokok tertentu yang meliputi mengingat, memahami, menerapkan, dan analisis.
5. Populasi dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 20 Bandar Lampung tahun pelajaran 2011/2012.
6. Materi pokok pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah Sistem Pencernaan Pada Manusia.

F. Kerangka Pikir

Kegiatan utama dalam proses pendidikan di sekolah adalah kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang ada merupakan penentu keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan. Siswa yang belajar diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Perubahan tersebut dapat tercapai bila ditunjang berbagai macam faktor. Faktor yang dapat menghasilkan perubahan juga berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan alat untuk mengukur

sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, penguasaan materi merupakan faktor yang penting dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang dapat menumbuhkan kembangkan rasa kerjasama antar siswa dalam satu kelompok. Kerjasama tersebut akan menumbuhkan rasa saling membutuhkan, hormat menghormati, dan tanggung jawab bersama mengenai tugas-tugas yang diberikan kepada kelompok. Siswa dengan kemampuan akademik kurang dan kesulitan dalam memahami materi akan dibantu oleh teman-temannya yang memiliki kemampuan akademik tinggi yang telah menguasai materi pelajaran. Apabila suasana ini terbangun dalam kelompok masing-masing siswa akan merasa citra diri dan kepercayaan dirinya meningkat. Perasaan ini tumbuh karena mereka merasa diakui keberadaannya oleh teman-teman dalam satu kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan STAD memiliki beberapa kesamaan dalam langkah pembelajaran. Diantaranya dalam cara pembentukan kelompok yang heterogen terutama dalam segi kemampuan akademis namun juga tetap memperhatikan perbedaan ras, suku, jenis kelamin, agama, dan asal sekolah. Selain itu juga memiliki kesamaan dalam prosedur penilaian berupa skor peningkatan individu dan penghargaan kelompok. Dalam penelitian ini, kuis atau tes yang diberikan pada kedua tipe pembelajaran ini pun sama, untuk kemudian dibandingkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dengan guru menyajikan pelajaran kemudian

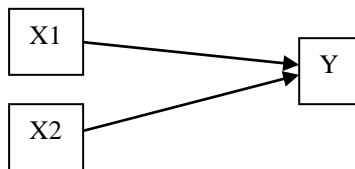
siswa bekerja dalam kelompok. Dalam kerja kelompok siswa selalu bekerja dalam kelompoknya dan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran tersebut siswa diberikan kuis dan diakhiri dengan pemberian penghargaan.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri atas kelompok asal dan kelompok ahli, dimana masing-masing anggota kelompok yang mendapat tugas penguasaan bagian materi disebut kelompok ahli. Anggota dari kelompok yang berbeda dengan topik yang sama (ahli) bertemu untuk berdiskusi memecahkan masalah antar ahli. Mereka dapat saling membantu satu dengan yang lainnya tentang topik yang ditugaskan. Setelah berdiskusi, anggota kelompok ahli kembali pada kelompok asal masing-masing untuk menyampaikan hasil diskusi kepada anggota kelompok asal, sehingga setiap kelompok asal memahami materi yang sedang dipelajari. Untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran tersebut siswa diberikan kuis dan diakhiri dengan pemberian penghargaan. Jigsaw dalam pelaksanaannya setiap siswa diberi tanggung jawab secara individu dengan diberikannya tugas kepada setiap anggota dalam kelompok asal menurut bagiannya masing-masing. Setiap siswa dalam kelompok asal harus menguasai bagian yang menjadi tugas dan tanggung jawabnya dengan berdiskusi sesama siswa yang mendapatkan bagian yang sama dari kelompok ahli. Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dalam pelaksanaannya siswa selalu bekerja dalam kelompoknya dan tidak ada pembagian tugas secara terstruktur yang mengakibatkan kurangnya tanggung jawab perseorangan. Dengan membandingkan kedua model

pembelajaran kooperatif di atas dapat diketahui manakah yang paling cocok digunakan pada siswa SMPN 20 Bandar Lampung yang mempunyai karakteristik tersendiri, apakah tipe yang dalam pelaksanaannya setiap siswa diberi tanggung jawab secara individu dalam kelompok asal yaitu Jigsaw atau tipe STAD.

Penelitian ini mengenai penguasaan materi biologi siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dengan STAD . Untuk memperjelas faktor-faktor yang diteliti maka faktor tersebut dibedakan dalam bentuk variabel. Variabel bebasnya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (X1) dan STAD (X2), sedangkan variabel terikat (Y) adalah penguasaan materi biologi siswa.

Hubungan antara kedua variabel tersebut dapat digambarkan dengan diagram berikut ini:



Gambar 1. Kerangka pikir

Keterangan: Tipe teoritis variabel bebas perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw (X1) dan model pembelajaran kooperatif tipe STAD (X2) terhadap variabel terikat (Y) penguasaan materi.

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Penguasaan materi pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia oleh siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe

STAD sama dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

H₁: Penguasaan materi pokok Sistem Pencernaan Pada Manusia oleh siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw lebih tinggi dari siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD.