

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Aspek kehidupan yang paling mendasar dalam perkembangan dan pembangunan bangsa adalah pendidikan. Menurut UU SISDIKNAS No. 20 tahun 2003, dicantumkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan juga merupakan sarana yang tepat untuk membentuk karakter siswa sejak dini karena banyak hal yang dipelajari oleh siswa di lingkungan sekolah, mulai dari interaksi dan sosialisasi dengan teman lain, sampai seberapa jauh siswa mampu berfikir aktif dan kreatif untuk perkembangan otak. Keaktifan siswa hendaklah melibatkan siswa itu sendiri agar secara langsung belajar dan menemukan sebuah jawaban mengenai suatu permasalahan. Rousseau dalam Sardiman (2011: 96) mengemukakan bahwa segala pengetahuan yang baik itu harus diperoleh dengan aktivitas diri. Seringnya rasa malu siswa yang muncul untuk berkomunikasi membuat kondisi kelas tidak aktif. Hal seperti ini menyebabkan rendahnya prestasi siswa. Oleh sebab itu, guru hendaknya memancing keaktifan siswa melalui model-model pembelajaran yang sesuai.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, tanpa melihat kondisi pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran dalam kelas yang selalu didominasi oleh guru. Untuk membuat perubahan ke arah yang lebih baik, pendidik harus berusaha mengurangi metode yang monoton yang biasa dipakai saat ini, sehingga diperlukan ide baru guna tercapainya metode pembelajaran yang lebih efektif guna meningkatkan prestasi belajar anak didiknya. Upaya untuk meningkatkan prestasi siswa bisa dilakukan guru dengan cara harus lebih kreatif dan membuat pembelajaran dengan lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Tanpa metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, kegiatan belajar mengajar terasa membosankan .

Model-model pembelajaran yang dapat diterapkan dan cukup menarik minat serta memberikan suasana yang menyenangkan saat proses pembelajaran salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa ditempatkan sebagai bagian dari suatu sistem kerja sama dalam mencapai suatu hasil yang optimal dalam belajar (Stahl dalam Solihatin, Etin dan Raharjo, 2008:5). Pembelajaran kooperatif dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong-royong. Pembelajaran kooperatif telah menjadi salah satu pembaharuan dalam pembelajaran. Pembelajaran kooperatif dilaksanakan secara kelompok kecil supaya siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk mempelajari isi materi pelajaran dengan berbagai keahlian sosial.

Pembelajaran kooperatif menghadirkan suasana baru dalam proses pembelajaran mulai dari penyampaian materi yang biasanya terfokus pada guru diubah dengan melibatkan siswa dalam prosesnya. Guru dalam pembelajaran kooperatif lebih berperan sebagai fasilitator, menggerakkan siswa untuk menggali informasi dari berbagai sumber sehingga wawasan yang diperoleh siswa lebih luas. Adanya unsur-unsur permainan yang bermakna dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa merasa senang dan tidak jenuh.

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai macam jenis. Hal ini lebih memudahkan guru untuk memilih tipe yang paling sesuai dengan pokok bahasan, tujuan pembelajaran, suasana kelas, sarana yang dimiliki oleh sekolah. Model pembelajaran kooperatif yang ingin diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas siswa SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung, terlihat kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Antara siswa yang satu dengan yang lainnya kurang cukup berinteraksi secara aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan hanya sebagian kecil saja siswa yang mampu menguasai materi pelajaran. Kurangnya interaksi siswa ini menjadikan alasan dasar peneliti untuk mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* untuk membantu siswa mengembangkan interaksi positif dengan teman-teman sekelasnya. Teknik *jigsaw* menekankan siswa untuk mampu berinteraksi dengan seisi kelas dan mencoba membuat siswa mampu berpartisipasi secara aktif untuk menyampaikan materi pelajaran.

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam belajar dan mengajarkan orang lain. Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada orang lain dalam kelompoknya. (Lie, 2010:70). Melalui teknik tersebut diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru dan dapat mencapai indikator dari kompetensi dasar serta hasil belajar siswa dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan oleh sekolah.

Pada penelitian ini yang dijadikan sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung. Berdasarkan hasil observasi didapatkan bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Geografi masih rendah karena sebagian besar nilainya berada di bawah standar KKM yaitu 75.

Distribusi nilai mata pelajaran Geografi dapat dilihat pada Tabel di bawah ini:

Tabel 1.1 Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS SMA Al-Azhar 3

No	Nilai KKM	Siswa	
		F	%
1	>75	39	35,14
2	<75	72	64,86
<b>Jumlah</b>		111	100%

Sumber: Dokumentasi Guru Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013-2014.

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mata pelajaran geografi secara umum tergolong rendah yaitu dari 111 siswa hanya 39 siswa saja yang mendapatkan nilai  $>75$  sedangkan siswa yang mendapat nilai  $<75$  sebanyak 72 orang.

Pelaksanaan penelitian pendahuluan yang dilakukan juga mendapatkan informasi bahwasanya pembelajaran yang selama ini diterapkan hanya berpusat pada guru. Informasi yang diperoleh siswa sebatas mendengarkan penjelasan dari guru atau membaca buku rujukan tertentu. Pembelajaran lebih difokuskan kepada guru bukan kepada murid. Dalam pelaksanaan pembelajaran di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung guru lebih sering menggunakan metode konvensional untuk menyampaikan pelajaran, sehingga belum mampu menarik minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, karena mereka tidak dilibatkan langsung kedalam proses tersebut.

Penggunaan metode konvensional pada pembelajaran geografi di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung menjadikan siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi karena metode konvensional memfokuskan sebagian besar pelaksanaan proses pembelajaran pada guru. Siswa hanya bertugas untuk mendengarkan penjelasan tersebut. penerapan pembelajaran yang seperti ini mengakibatkan suasana kelas menjadi kurang kondusif. Siswa juga tidak dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya untuk bertukar pendapat.

Dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar tersebut selain pendidiknyanya harus kreatif, dituntut pula adanya partisipasi aktif dari siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Suasana kelas perlu direncanakan sedemikian rupa sehingga siswa berkesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Dalam interaksi ini, siswa akan membentuk kelompok yang memungkinkan mereka untuk menjalani proses belajar dengan menyenangkan dan mencintai satu sama lain.

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran geografi adalah model pembelajaran *jigsaw*. Pembelajaran dengan menggunakan *jigsaw*, pengajaran materi biasanya berupa sebuah bab, narasi atau diskripsi yang sesuai. Para siswa bekerja dalam sebuah tim yang heterogen, diberikan tugas membaca, memahami, mendiskusikan dan menyampaikan materi kepada rekan yang lain. Menurut keterangan dari guru mata pelajaran geografi kelas XI IPS, pembelajaran geografi untuk kelas XI IPS SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung juga belum pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Metode *jigsaw* membuat siswa bekerja sama dengan sesama siswa dalam suasana gotong royong dan membuat siswa memiliki banyak kesempatan untuk dapat mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran teknik *jigsaw* siswa di berikan tanggung jawab untuk dapat mendalami materi yang ia miliki dengan cara berdiskusi dengan siswa-siswa dari kelompok lain dan harus mampu menyampaikan kembali materi yang telah ia diskusikan kepada anggota

kelompoknya. Dengan demikian para siswa akan merasa saling tergantung satu dengan yang lainnya dan harus bekerja sama untuk mempelajari materi yang ditugaskan. Metode *jigsaw* ini dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal karena siswa mempunyai tanggung jawab penuh terhadap tugas yang diberikan oleh guru, dan juga setiap siswa akan lebih termotivasi untuk mampu mendalami dan menguasai materi yang diajarkan . Berdasarkan hal-hal tersebutlah peneliti mencoba menerapkan metode *jigsaw* dalam pembelajaran geografi di kelas XI SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

Penerapan model pembelajaran *jigsaw* di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung khususnya kelas XI IPS diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar Geografi para siswa-siswa tersebut. Dengan demikian, maka peneliti juga ingin mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini tergolong dalam model pembelajaran yang efektif untuk diterapkan, atau dengan kata lain peneliti ingin mengetahui efektivitas pembelajaran *jigsaw* terhadap prestasi belajar geografi kelas XI IPS SMA Al-Azhar 3 bandar Lampung.

Berdasarkan pembahasan dan uraian di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian yang mengangkat judul; "Efektivitas Model Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* Terhadap Prestasi Belajar Geografi Kelas XI IPS di SMA Al-Azhar 3 bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013-2014".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Prestasi belajar geografi kelas XI IPS SMA Al-Azhar 3 masih rendah.
2. Pembelajaran yang selama ini diterapkan berpusat pada guru.
3. Penggunaan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi belum dapat menarik minat dan perhatian siswa.
4. Siswa kurang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran
5. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* belum diterapkan untuk mata pelajaran geografi di kelas XI IPS SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung.

## **C. Batasan Masalah**

Sesuai dengan aspek kajian penelitian, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada proses pembelajaran di kelas XI IPS SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung.
2. Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada kelas XI IPS SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung.
3. Prestasi belajar geografi siswa kelas XI IPS SMA AL-Azhar 3 Bandar Lampung. Prestasi belajar diukur melalui tes, tes yang digunakan adalah pretes dan postes.



#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan rata-rata nilai pretes antara kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *jigsaw* dan kelas yang diberi metode konvensional?
2. Apakah rata-rata nilai postes pada kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *jigsaw* lebih tinggi dibandingkan pada kelas yang diberi metode konvensional?
3. Apakah *gain* (peningkatan) hasil belajar geografi pada kelas yang diberi model pembelajaran *jigsaw* lebih tinggi dibandingkan pada kelas yang diberi metode konvensional?
4. Apakah model pembelajaran *jigsaw* lebih efektif dibandingkan metode konvensional pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretes antara kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *Jigsaw* dan kelas yang diberi metode konvensional.
2. Untuk mengetahui rata-rata nilai postes pada kelas yang diberi perlakuan model pembelajaran *Jigsaw* lebih tinggi dibandingkan pada kelas yang diberi metode konvensional.

3. Untuk mengetahui *gain* (peningkatan) hasil belajar geografi pada kelas yang diberi model pembelajaran *Jigsaw* lebih tinggi dibandingkan pada kelas yang diberi metode konvensional.
4. Untuk mengetahui model pembelajaran *Jigsaw* lebih efektif dibandingkan metode konvensional pada mata pelajaran geografi kelas XI di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Pada dasarnya penelitian yang dilakukan oleh seseorang diharapkan memiliki manfaat tertentu. Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi secara lengkap mengenai penelitian yang menekankan pada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran geografi, serta menambah khasanah keilmuan dan teori yang sudah diperoleh melalui penelitian sebelumnya.

2. Secara praktis

- a. Bagi siswa dapat menimbulkan gairah belajar, membangkitkan keinginan, aktif dan suasana berbeda serta menyenangkan sehingga memungkinkan peserta didik dapat memahami dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Bagi guru dapat memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan serta wawasan mengenai model pembelajaran dalam peningkatan prestasi belajar siswa.

- c. Bagi sekolah diharapkan hasil penelitian menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat guna memperbaiki mutu pembelajaran.
- d. Bagi semua pihak yang berkepentingan dalam pendidikan dapat memberi rujukan guna memperbaiki kualitas pendidikan secara umum.
- e. Bagi peneliti sebagai bentuk praktik dan pengabdian terhadap ilmu yang telah di peroleh serta sebagai syarat menyelesaikan studi di Universitas Lampung.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini mencakup:

### 1. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah efektivitas model pembelajaran tipe *Jigsaw* (X), dan prestasi belajar geografi (Y).

### 2. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI semester ganjil.

### 3. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung.

### 4. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Ruang lingkup waktu dalam penelitian ini adalah tahun pelajaran 2013/2014.

5. Ruang lingkup ilmu adalah pembelajaran geografi, yaitu pembelajaran yang memberikan pengetahuan tentang aspek-aspek keruangan permukaan bumi yang merupakan keseluruhan gejala alam dan kehidupan umat manusia dengan variasi kewilayahannya.