

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Zaman globalisasi menimbulkan persaingan antar negara menjadi semakin kuat di berbagai bidang kehidupan. Menghadapi persaingan tersebut diperlukan sumber daya manusia berkualitas serta mampu mengembangkan ilmu dan teknologi modern sebagai sarana mewujudkan masyarakat yang maju. Pengembangan sumber daya tersebut perlu dilakukan agar dapat berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan program-program pembangunan. Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia baik fisik, mental ataupun spiritual. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang tumbuh dari masyarakat serta berperan untuk mencerdaskan dan memajukan masyarakat. Semakin tingginya pendidikan di masyarakat akan berpotensi dalam mengembangkan dan memajukan masyarakat itu sendiri. Pada dasarnya pendidikan merupakan proses peningkatan pemahaman dan potensi terhadap individu dalam

menghadapi kehidupan ini, oleh karena itu salah satu tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Pembelajaran tidak dapat dilakukan secara sembarangan, dimulai dari perencanaan yang matang, pembuatan perangkat pembelajaran, pemilihan strategi, media, teknik, model pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran yang semua itu saling berkesinambungan. Keberhasilan dalam usaha peningkatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar pada setiap mata pelajaran. Salah satu yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan sekolah dalam mencetak lulusan yang berkualitas adalah tercermin dari hasil belajar yang diperoleh atau nilai yang didapatkan siswa pada setiap mata pelajaran yang disajikan pada sekolah tersebut, termasuk juga salah satunya mata pelajaran IPS terpadu.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Puskur (Kasim, 2008: 4). Geografi, sejarah dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa dan wilayah, sedangkan sejarah memberikan kebulatan wawasan berkenaan dengan peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi komparatif yang berkenaan dengan nilai kepercayaan, struktur sosial, aktivitas ekonomi, teknologi dan benda budaya dari budaya terpilih. Ilmu ekonomi tergolong ke dalam ilmu tentang kebijakan pada aktivitas berkenaan dengan pembuatan

keputusan. Sosiologi merupakan ilmu tentang perilaku seperti konsep peran kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial.

Berbagai upaya yang dilakukan untuk mencapai pendidikan berkualitas di sekolah salah satunya yaitu dengan penerapan model pembelajaran. Dengan adanya upaya tersebut diharapkan kualitas pendidikan di Indonesia diarahkan pada pengembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri, bertanggung jawab, berilmu dan mampu bersaing sesuai dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015 diketahui hasil belajar mata pelajaran IPS terpadu siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Ulangan Harian IPS Terpadu Semester Ganjil Siswa Kelas VIII SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015

No	Kelas	Nilai		Jumlah Siswa
		<75	≥75	
1	VIII 1	22	18	40
2	VIII 2	20	18	38
3	VIII 3	23	15	38
4	VIII 4	20	19	39
5	VIII 5	21	19	40
6	VIII 6	21	20	41
%		53,81	46,19	100

Sumber: Guru mata pelajaran IPS TERPADU

Berdasarkan Tabel 1, dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa masih kurang maksimal. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang berlaku di SMPN 14 Bandar Lampung yaitu 75 sebanyak 72 siswa dari 236 siswa atau 46,19%. Sedangkan siswa

yang belum tuntas belajar sebanyak 96 siswa atau mencapai 53,81%. Apabila bahan pelajaran yang diajarkan 60%-75% nya dikuasai siswa maka presentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong baik (Djamarah dan Zain, 2006:106).

Kurang maksimalnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu kelas VIII SMPN 14 Bandar Lampung menunjukkan proses pembelajaran yang belum optimal. Perubahan dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sangat diperlukan sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar yang sudah seharusnya mulai diterapkan di sekolah.

Guru mata pelajaran IPS mengatakan bahwa partisipasi siswa saat proses pembelajaran masih rendah, ini terlihat saat guru memberikan pertanyaan hanya beberapa siswa yang antusias untuk menjawab pertanyaan. Guru menjadi lebih sering menjelaskan pelajaran di papan tulis dikarenakan siswa yang cenderung pasif di dalam kelas. Beberapa siswa juga ada yang malas mengerjakan pekerjaan rumahnya di rumah.

Beberapa kendala lain pun tampak ketika peneliti melakukan observasi di dalam kelas. Proses belajar mengajar di dalam kelas terasa monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan saat pelajaran. Suasana kelas justru menjadi kurang kondusif dikarenakan siswa mengobrol dengan teman yang di dekatnya saat guru menjelaskan di depan kelas.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu aktivitas pembelajaran yang menggunakan pola belajar siswa berkelompok untuk menjalin kerja sama dan saling ketergantungan dalam struktur tugas, tujuan dan hadiah (Muslim Ibrahim, 2000: 3). Pembelajaran kooperatif mawadahi bagaimana siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, tujuan kelompok adalah tujuan bersama. Situasi kooperatif merupakan bagian dari siswa untuk mencapai tujuan kelompok, siswa harus merasakan mereka akan mencapai tujuan, maka siswa lain dalam kelompoknya memiliki kebersamaan, artinya setiap anggota kelompok bersifat kooperatif dengan sesama anggota kelompoknya. Dalam pembelajaran kooperatif akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, siswa dengan guru.

Guru lebih berperan sebagai fasilitator di dalam pembelajaran kooperatif, 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, tidak jenuh. Perubahan ini menimbulkan tantangan baru dalam proses pembelajaran yang dapat menyemangati serta memberikan motivasi kepada siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif beragam jenisnya, sehingga lebih memudahkan guru dalam memilih tipe yang paling sesuai dengan pokok bahasan, tujuan pembelajaran, suasana kelas, sarana yang dimiliki dan kondisi internal peserta didik seperti minat mereka dalam menerima

pelajaran. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan yaitu *Jigsaw* dan *Numbered Head Together*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, tiap siswa dituntut untuk aktif, guru hanya sebagai fasilitator dan guru membentuk kelompok yang anggotanya 5-10 orang, kemudian guru memberikan materi yang akan dibahas berupa topik bahasan, tiap-tiap kelompok mendapat sub topik yang berbeda-beda. Tiap siswa bekerja secara mandiri atas pembagian tugas, siswa berinteraksi dengan teman kelompoknya untuk menyelesaikan tugasnya, kemudian tiap kelompok mengirimkan anggota kelompoknya ke kelompok lain untuk menjelaskan apa yang mereka pelajari. Apabila siswa tersebut masih belum memahami atau kurang paham atas penjelasan temannya tersebut, barulah guru membantu dan turun tangan untuk membantu menjelaskan materi tersebut. Setelah itu, barulah setiap kelompok mempertanggungjawabkan jawaban kelompoknya dengan cara presentasi.

Model pembelajaran kooperatif NHT (*Numbered Head Together*), merupakan salah satu model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh Spencer Kagan (Lie, 2003: 35). Tipe ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan menimbang jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan kerja sama mereka. Tipe *Numbered Head Together* lebih banyak melibatkan siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran untuk mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* menggunakan empat struktur langkah utama yaitu:

1. Penomoran (guru membagikan nomor kepada masing- masing siswa)
2. Pengajuan pertanyaan (guru memberikan pertanyaan ataupun tugas kepada masing- masing kelompok.
3. Berfikir bersama (setiap anggota kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya)
4. Pemberian jawaban (guru memanggil satu nomer tertentu pada siswa dalam kelompok dengan nomer yang sama mengangkat tangan dan menyampaikan jawabannya kepada seluruh siswa secara bergiliran)

Melalui kedua model pembelajaran tersebut diharapkan siswa dapat lebih aktif dan kreatif lagi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPS terpadu yang disampaikan oleh guru dan dapat mencapai indikator dari kompetensi dasar, serta hasil belajar IPS terpadu siswa dapat memenuhi KKM (kriteria ketuntasan minimum) yang ditetapkan di sekolah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ” **Studi Komparatif Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* dengan Model Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* dengan Memperhatikan Kemampuan Awal Siswa Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Pada Siswa Kelas VIII SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka beberapa masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil pembelajaran siswa masih tergolong rendah, hal ini tampak dari beberapa siswa yang tidak mencapai kriteria ketuntasan belajar minimum (KKM).
2. Pusat pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran masih rendah. Ini terlihat dari seringnya guru menjelaskan pelajaran di papan tulis
3. Proses belajar mengajar yang monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan belajar di kelas, ini terlihat dari banyaknya siswa yang mengobrol dengan kawan disebelahnya
4. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran sehingga membuat suasana kelas menjadi pasif, hal ini dilihat dari siswa yang kurang antusias menjawab pertanyaan yang diberikan.
5. Siswa kurang antusias dengan tugas yang diberikan oleh guru. Banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan untuk dikerjakan di rumah.
6. Guru kurang memberikan pemahaman tentang pentingnya pelajaran IPS sebagai salah satu mata pelajaran yang diutamakan di SMPN 14 Bandar Lampung

C. Pembatasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada kajian perbandingan antara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *Numbered Head Together* pada siswa kelas VIII SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015 dengan memperhatikan kemampuan awal siswa.

D. Perumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan salah satu tahap didalam penelitian yang memiliki kedudukan penting dalam kegiatan penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh langsung model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015?
2. Apakah ada pengaruh langsung model pembelajaran *Numbered Head Together* terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015??
3. Apakah ada pengaruh kemampuan awal siswa kelas VIII terhadap hasil belajar IPS terpadu di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015?
4. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dengan memperhatikan kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015?

5. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *numbered head together* dengan memperhatikan kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015?
6. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *Numbered Head Together* bersama-sama terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui pengaruh langsung model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015
2. Mengetahui pengaruh langsung model pembelajaran *numbered head together* terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015
3. Mengetahui pengaruh kemampuan awal siswa kelas VIII terhadap hasil belajar IPS terpadu di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun ajaran 2014/2015.
4. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dengan memperhatikan kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.
5. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *numbered head together* dengan memperhatikan kemampuan awal siswa terhadap hasil belajar IPS

terpadu siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

6. Mengetahui pengaruh model pembelajaran *jigsaw* dan model pembelajaran *Numbered Head Together* bersama-sama terhadap hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VIII di SMPN 14 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2014/2015.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini meliputi:

1. Secara teoritis
 - a. Untuk melengkapi dan memperkaya khasanah keilmuan serta teori yang telah diperoleh sebelumnya.
 - b. Menyajikan suatu wawasan khusus tentang penelitian yang menekankan pada penerapan model pembelajaran yang berbeda pada mata pelajaran IPS terpadu.
2. Secara praktis
 - a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu bahan rujukan yang bermanfaat bagi perbaikan mutu pembelajaran.
 - b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran tentang alternatif model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS terpadu.
 - c. Bagi siswa, sebagai tambahan wawasan untuk meningkatkan hasil belajar melalui model pembelajaran yang melibatkan siswa secara lebih optimal.

- d. Bagi peneliti sebagai bentuk praktik dan pengabdian terhadap ilmu yang telah di peroleh serta sebagai syarat menyelesaikan studi di Universitas Lampung.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah model pembelajaran *jigsaw*, model pembelajaran NHT dan hasil belajar IPS terpadu.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2014/2015 .

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 14 Bandar Lampung.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

5. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu pendidikan.