

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah bangsa yang besar bukanlah bangsa banyak penduduknya, tetapi bangsa yang besar adalah jika elemen masyarakatnya berpendidikan dan mampu memajukan perkembangan yang berkualitas sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara akurat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2014:3).

Pendidikan adalah suatu proses terhadap anak didik berlangsung terus sampai anak didik mencapai pribadi dewasa susila. Proses ini berlangsung dalam jangka tertentu. Bila anak didik mencapai pribadi dewasa susila, maka ia sepenuhnya mampu bertindak sendiri bagi kesejahteraan hidupnya dan masyarakat (Hasbullah, 2009:5). Pendidikan bertujuan menduduki posisi penting diantara komponen-komponen pendidikan lainnya. Dapat dikatakan bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada atau ditujukan pencapaian tujuan tersebut. Dengan demikian maka kegiatan-kegiatan yang tidak relevan dengan tujuan tersebut dianggap menyimpang, tidak fungsional bahkan salah, sehingga harus dicegah terjadinya. Disini terlihat bahwa tujuan pendidikan itu bersifat normatif (Sulo dan Tirtarahardja, 2005: 37).

Proses pengajaran berlangsung pada tempat tertentu, misalnya terjadi di dalam kelas dengan penjadwalan yang ketat, sehingga siswa hanya belajar manakala ada kelas yang telah didesain sedemikian rupa sebagai tempat belajar (Sanjaya, 2010: 97). Belajar adalah merupakan interaksi antara keadaan internal dari proses kognitif siswa dengan stimulus dari lingkungan. Proses kognitif tersebut menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil belajar tersebut terdiri dari

informasi verbal, keterampilan intelek, keterampilan motorik, sikap dan siasat (Dimiyati dan Mudjiono, 2006:11).

Proses belajar mengajar adalah suatu aspek dari lingkungan sekolah yang diorganisasi lingkungan ini diatur serta diawasi agar kegiatan belajar terarah sesuai dengan tujuan pendidikan. Pengawasan itu turut menentukan lingkungan itu membantu kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang baik adalah lingkungan yang menantang dan merangsang para siswa untuk belajar, memberikan rasa aman dan kepuasan serta mencapai tujuan yang diharapkan (Zain dan Djamarah, 2006: 29).

Tujuan pembelajaran dapat menentukan satu strategi yang harus digunakan guru. Hal ini sering dilupakan guru. Guru yang senang berceramah, hampir setiap tujuan menggunakan strategi penyampain, seakan-akan dia berfikir bahwa segala jenis tujuan dapat dicapai dengan strategi yang demikian. Hal ini tentu saja keliru. Apabila kita menginginkan siswa terampil menggunakan alat tertentu (Sanjaya, 2010: 131).

Hasil observasi dan wawancara guru bidang studi biologi kelas XMIA³ MAN 1 Pekanbaru merupakan madrasah setingkat SMA (Sekolah Menengah Atas), namun salah satu kelas ini masih memiliki masalah belajar pada mata belajar biologi. Berdasarkan wawancara dengan guru biologi kelas XMIA³. MAN I Pekanbaru dan observasi terindeksi masalah dalam pembelajaran, yakni : (a) Disaat proses pembelajaran berlangsung siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru sekitar 41 % (10 orang siswa) , (b) Siswa kurang aktif ketika dalam proses belajar, (c) Dalam proses pembelajaran siswa hanya menggunakan buku paket dalam pembelajaran, (d) Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran biologi (e) Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran biologi masih rendah, 8 dari 24 orang tidak tuntas (33,33%) pada nilai kognitif dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 79.

Melihat hal tersebut, maka perlu adanya suatu upaya perubahan dan perbaikan untuk menemukan sebuah alternatif pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa, salah

satu solusinya adalah dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* II dengan menggunakan *handout*.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk- bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan – pertanyaan serta menyediakan bahan – bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (Suprijono, 2012:54)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* II siswa diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dengan teman sebaya dalam bentuk diskusi kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan. Hal ini disebabkan karena masing – masing kelompok yang beranggotakan 4 sampai 5 orang siswa memiliki kemampuan akademik heterogen, sehingga dalam satu kelompok akan terdapat siswa yang berkemampuan tinggi, dua atau tiga siswa berkemampuan sedang dan seorang siswa berkemampuan (Slavin, 1995).

Bahan pelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berupa materi yang tersusun secara sistematis dan dinamis sesuai dengan arah tujuan dan perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan tuntutan masyarakat (Ahmadi, 2011: 20)

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Termasuk pada media ajar cetak (printed). *Handout* berasal dari bahasa Inggris yang berarti informasi, berita atau surat lembaran. *Handout* termasuk media cetakan yang meliputi bahan-bahan yang disediakan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar. Biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik (Chairil, 2009).

Keuntungan penggunaan *handout* adalah sebagai berikut: (a) Dapat menghemat waktu (b) Dapat menggantikan catatan siswa (c) Memelihara kekonsistenan penyampaian materi di kelas oleh guru (d) Siswa dapat mengikuti

struktur pelajaran dengan baik (e) Siswa akan mengetahui pokok yang diberikan oleh guru (Devis *dalam* Charil, 2009).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul Penerapan pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* II dengan menggunakan *Handout* yang diperkuat penelitian oleh Suhairini dengan judul Penerapan pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* II dengan menggunakan *Handout* terhadap hasil belajar biologi. Dengan ini peneliti tertarik melakukan penelitian ini dengan judul Penerapan pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* II dengan Menggunakan *Handout* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Biologi Siswa Kelas XMIA³ MAN 1 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Disaat proses pembelajaran berlangsung siswa yang tidak memperhatikan penjelasan sekitar 41 % (10 orang siswa)
2. Siswa kurang aktif ketika dalam proses belajar
3. Dalam proses pembelajaran siswa hanya menggunakan buku paket dalam pembelajaran
4. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran biologi
5. Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran biologi masih rendah, 8 dari 24 orang tidak tuntas (33,33%) pada nilai kognitif dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 79.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. terdiri atas Kompetensi Dasar 3.7 Menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan jamur berdasarkan ciri-ciri, cara reproduksi, dan mengaitkan peranannya dalam kehidupan. Dan Kompetensi Dasar 3.8 Menerapkan prinsip klasifikasi untuk menggolongkan tumbuhan ke dalam divisio berdasarkan pengamatan dan metagenesis tumbuhan serta mengaitkan peranannya dalam kelangsungan kehidupan di bumi
2. Siklus pada penelitian ini dibatasi hanya sampai dua siklus.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah hasil belajar kognitif Biologi siswa Kelas XMIA³MAN 1 Pekanbaru, setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* II dengan menggunakan *handout* Tahun Ajaran 2016/ 2017?”

1.5 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas XMIA³ MAN 1 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017 setelah penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* II dengan menggunakan *handout*.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat mengembangkan strategi pembelajaran dan dapat menjadi alternatif dalam mengatasi masalah pembelajaran terutama dalam pelajaran biologi
2. Bagi guru, sebagai salah satu strategi pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar biologi siswa

3. Bagi siswa, melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* II dengan menggunakan *handout* dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa dan siswa tidak merasa kalau pelajaran biologi pelajaran yang berupa hapalan saja.
4. Bagi peneliti, dapat membuka wawasan lebih luas dan dapat juga sebagai bahan kajian penelitian lebih lanjut dalam cakupan yang lebih luas.

1.6 Definisi Istilah Judul

Definisi istilah judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk- bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan – pertanyaan serta menyediakan bahan – bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas (Suprijono, 2012:54).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* II adalah penyempurnaan dari pembelajaran *Jigsaw* yang dikembangkan oleh Elliot Aronson dan koleganya. Pada dasarnya strategi pembelajaran *Jigsaw* II sama dengan *Jigsaw* I, yaitu guru membagi suatu informasi pembelajaran yang besar menjadi komponen-komponen kecil. Akan tetapi semua peserta didik menguasai materi yang akan dipelajari (Chotimah dan Dwitasari, 2009:99).

Handout adalah berupa lembaran lepas nantinya akan dibahas bersama – sama membuat kelompok yang ditunjuk guru. *Handout* adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Termasuk pada media ajar cetak (printed). *Handout* berasal dari bahasa Inggris yang berarti informasi, berita atau surat lembaran. *Handout* termasuk media cetakan yang meliputi bahan-bahan yang disediakan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar. Biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik (Chairil, 2009).

Kemampuan kognitif ini merujuk potensi subjek belajar yang menyangkut kecerdasan atau intelektualitasnya, seperti pengetahuan yang dikuasai maupun cara berfikir. Dalam domain atau ranah ini. Bloom membaginya kedalam dua bagian besar. Masing-masing adalah pengetahuan dan keterampilan intelektual. bagian pengetahuan mencakup kemampuan atau penguasaan terhadap pengertian atau defenisi sesuatu, prinsip dasar, pola urutan, dan sebagainya. Sedangkan bagian keterampilan intelektual diperinci lagi menjadi beberapa tingkatan, dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa dan evaluasi. Semakin meningkat kemampuan seseorang memperlihatkan kecerdasannya yang semakin tinggi (Afidah dan Astuti, 2012).

