

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah 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, masyarakat, bangsa dan Negara (Sanjaya, 2010: 3).

Kenyataan yang dihadapi dunia pendidikan kita salah satunya adalah lemahnya proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran, anak masih kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya. Kegiatan pembelajaran masih diarahkan untuk menghafal materi pelajaran. Anak dipaksa untuk mengingat berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari (Sanjaya, 2010: 1).

Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah merencanakan bermacam-macam lingkungan, yakni lingkungan pendidikan yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Dengan berbagai kesempatan belajar itu, pertumbuhan dan perkembangan peserta didik diarahkan dan didorong ke pencapaian tujuan yang dicita-citakan. Lingkungan tersebut disusun dan ditata dalam suatu kurikulum, yang pada gilirannya dilaksanakan dalam bentuk proses pembelajaran (Hamalik, 2013: 3).

Keseluruhan dalam proses pendidikan, kegiatan belajar dan mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan yang bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Suatu proses belajar dan mengajar dikatakan baik, bila proses tersebut dapat membangkitkan kegiatan

belajar yang efektif. Dalam hal ini perlu disadari, masalah yang menentukan bukan metode atau prosedur yang digunakan dalam pengajaran, bukan modernnya pengajaran, bukan pula konvensional atau progresifnya pengajaran. Semua itu mungkin penting artinya tetapi tidak merupakan pertimbangan akhir karena itu hanya berkaitan dengan alat bukan “tujuan” pengajaran. Bagi pengukuran suksesnya pengajaran, memang syarat utama adalah “hasilnya”. Tetapi harus diingat bahwa dalam penilaian atau menerjemahkan “hasil” itu pun harus secara cermat dan tepat dengan memperhatikan bagaimana prosesnya. Dalam proses inilah siswa akan beraktivitas (Sardiman, 2012: 49).

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam arti belajar (Slameto, 2010: 2). Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu komponen pengiriman pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran (Sanjaya: 2010: 162). Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Perubahan perilaku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Tugas guru yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik (Kunandar, 2011: 293). Selanjutnya menurut Sardiman (2011: 19), pada proses pembelajaran ini akan diperoleh hasil, pada umumnya disebut hasil pengajaran, atau dengan istilah tujuan pembelajaran atau hasil belajar.

Usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan juga adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif (Sardiman, 2012: 25). Hal ini

akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai suatu usaha penciptaan sistem lingkungan ini sendiri terdiri atau dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengaruhi. Komponen-komponen itu misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta dalam hubungan social tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia. Selain sistem lingkungan (kondisi) belajar seperti yang telah dipaparkan diatas, untuk mencapai tujuan belajar diperlukan juga metode pembelajaran yang sesuai. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal (Sanjaya, 2010: 147).

Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru biologi di kelas VIII₃ SMP Negeri 20 Pekanbaru, terdapat beberapa masalah yang menyebabkan kegiatan belajar mengajar (KBM) tidak optimal. Masalah tersebut yaitu: (a) guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, (b) siswa tidak menyiapkan diri dari sebelum pembelajaran dimulai walaupun materi pelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya sudah diketahui, (c) siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, terlihat dari jarang nya siswa bertanya ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, (d) siswa belum mempunyai ketertarikan terhadap pembelajaran IPA yang dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa dan tingkat perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung, (e) siswa sebagian besar tidak mempunyai buku paket IPA Erlangga, (f) hasil belajar siswa masih ada yang dibawah KKM yang ditentukan yaitu 75 (40% yang belum tuntas).

Kondisi-kondisi di atas menuntut adanya perubahan dan perbaikan dalam usaha memperbaiki hasil belajar siswa. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar biologi yaitu melalui pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II*. Rusman (2011: 219), menyatakan bahwa pembelajaran tipe *Jigsaw* ini juga dikenal kooperatif oleh para ahli. Karena anggota setiap kelompok dihadapkan pada permasalahan yang berbeda. Tetapi permasalahan yang dihadapi setiap kelompok sama, setiap utusan dalam kelompok yang berbeda membahas materi yang sama, kita sebut sebagai tim ahli

yang bertugas membahas permasalahan yang dihadapi, selanjutnya hasil pembahasan itu dibawa ke kelompok asal dan disampaikan pada anggota kelompoknya. Dengan menerapkan pembelajaran *Jigsaw II* dan *Handout* peneliti berharap dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi IPA dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk ke dalam ranah kognitif (Sudaryono, 2012: 43). Menurut Bloom dalam Jufri (2013: 59-60), ranah kognitif dari hasil belajar meliputi penguasaan konsep, ide, pengetahuan, dan berkenaan dengan keterampilan-keterampilan intelektual. Selanjutnya menurut Purwanto (2011: 50), hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Hasil belajar kognitif bukan merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi beberapa tingkat atau jenjang.

Bahan ajar juga berperan penting dalam pembelajaran karena sumber pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam tujuan pembelajaran. *Handout* merupakan bahan pembelajaran yang sangat ringkas, bahan ajar yang bersumber dari beberapa literature yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan pada peserta didik. Bahan ajar ini diberikan kepada peserta didik guna memudahkan mereka saat mengikuti proses pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar ini tentunya bukanlah suatu bahan ajar yang mahal, melainkan ekonomis dan praktis (Prastowo, 2012: 79).

Handout adalah bahan pelajaran yang sangat ringkas. Bahan ajar ini bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan ke peserta didik. Bahan ajar ini diberikan kepada peserta didik guna memudahkan mereka saat mengikuti pembelajaran (Prastowo, 2012: 79). Adapun fungsi *handout*, yaitu: (a) membantu peserta didik agar perlu mencatat, (b) sebagai pendamping penjelas pendidik, (c) sebagai bahan rujukan peserta didik, (d) memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar, (e) pengingat pokok-pokok materi yang diajarkan, (f) member umpan balik, dan (g) menilai hasil belajar (Belawati, 2003 dalam Prastowo, 2012: 80).

Berdasarkan tinjauan latar belakang serta masalah-masalah yang ditemukan diatas, peneliti merasa tertarik melakukan penelitian tentang Penerapan Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw II* dengan menggunakan Bantuan *Handout* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Kelas VIII₃ SMP Negeri 20 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, masalah yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah
2. Siswa tidak menyiapkan diri dari sebelum pembelajaran dimulai walaupun materi pelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya sudah diketahui
3. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, terlihat dari jaranganya siswa bertanya ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya
4. Siswa belum mempunyai ketertarikan terhadap pembelajaran IPA yang dapat dilihat dari tingkat keaktifan siswa dan tingkat perhatian siswa pada saat pembelajaran berlangsung
5. Siswa sebagian besar tidak mempunyai buku paket IPA Erlangga
6. Hasil belajar siswa masih ada yang dibawah KKM yang ditentukan yaitu 75 (40% yang belum tuntas).

1.3 Pembatasan Masalah

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

- 1) Penelitian ini akan dilaksanakan pada mata pelajaran IPA Biologi yang terdiri dari 2 siklus dengan batasan masalah pada Siklus I Standar Kompetensi 1. Memahami berbagai sistem dalam kehidupan manusia dengan Kompetensi Dasar 1.3 Mendeskripsikan sistem gerak pada manusia dan hubungannya

dengan kesehatan, dan Siklus II pada Kompetensi Dasar 1.4 Mendeskripsikan sistem pencernaan pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan

- 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 Biologi Siswa Kelas VIII₃ SMP Negeri 20 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017 setelah Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw II* dengan menggunakan bantuan *Handout*?”

1.5 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif biologi siswa kelas VIII₃ SMP Negeri 20 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017 melalui penerapan pembelajaran tipe *Jigsaw II* dengan menggunakan bantuan *Handout*.

1.5.2 Manfaat Penelitian

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

1. Bagi siswa, dengan penerapan pembelajaran berbasis masalah ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa disekolah.
2. Bagi guru, kontribusi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk diterapkan pada mata pelajaran yang lain, agar lebih bisa meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan dan dapat juga sebagai bahan kajian penelitian yang lebih lanjut dalam cakupan yang lebih luas.

1.6 Definisi Istilah Judul

Definisi istilah judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan dengan guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic comunication*), (Rusman, 2012: 202).
- b. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw II* adalah penyempurnaan dari pembelajaran *Jigsaw* yang di kembangkan oleh Elliot Aronondan koleganya. Pada dasarnya strategi pembelajaran *Jigsaw II* sama dengan *Jigsaw*, yaitu guru membagi satuan informasi pembelajaran yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil. Akan tetapi semua peserta didik menguasai materi yang akan dipelajari (Chotimah, 2009: 99).
- c. *Handout* adalah bahan pembelajaran yang sangat ringkas, bahan ajar yang bersumber dari beberapa literatur yang relavan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok yang diajarkan kepada peserta didik. Bahan ajar ini diberikan kepada peserta didik guna memudahkan mereka pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, bahan ajar ini tentunya bukanlah suatu bahan ajar yang mahal, melainkan ekonomis dan praktis (Prastowo, 2012: 79).
- d. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan otak. Artinya, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk ke dalam ranah kognitif (Sudaryono, 2012: 43). Menurut Bloom *dalam* Jufri (2013: 59-60), ranah kognitif dari hasil belajar meliputi penguasaan konsep, ide, pengetahuan, dan berkenaan dengan keterampilan-keterampilan intelektual. Selanjutnya menurut Purwanto (2011: 50), hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Hasil belajar kognitif bukan merupakan kemampuan tunggal. Kemampuan kognitif merupakan

kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi beberapa tingkat atau jenjang.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau