

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses seumur hidup yang dapat terjadi dalam berbagai konteks dan keadaan yang tidak terbatas (Knight, 2009, hal. 16). Hal tersebut dikarenakan pendidikan adalah kunci semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat (Amri & Ahmadi, 2010, hal. 13).

Amri & Ahmadi (2010) mengatakan bahwa proses pendidikan di sekolah harus diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas atau pun di luar kelas untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Proses pembelajaran ialah proses yang melibatkan interaksi antara pendidik (guru) dengan yang dididik (siswa) dalam situasi yang telah dirancang untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Menurut Majid (2015), pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang telah dirancang oleh guru secara terprogram dalam desain instruksional dengan tujuan supaya siswa dapat belajar secara aktif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Siregar & Nara (2010) menyatakan bahwa salah satu tanda seseorang itu belajar ialah adanya perubahan tingkah laku baik yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), dan tingkah laku (afektif).

Komponen dari pembelajaran menurut Rahayuningsih, Masykuri & Utami (2012) ialah siswa dan guru, dalam hal ini siswa sebagai subjek belajar bukan objek belajar. Jika siswa yang adalah subjek belajar, maka peran guru dalam

pembelajaran berdasarkan pengertian pembelajaran menurut Majid (2015) yaitu merancang kegiatan pembelajaran secara terprogram dalam desain instruksional yang dapat membuat siswa dapat belajar dengan aktif. Siregar & Nara (2010) mengatakan bahwa dari desain instruksional pembelajaran tersebut dapat terlihat siswa belajar atau tidak dari perilaku belajar berupa tindakan-tindakan yang timbul sebagai respon dari desain pembelajaran yang telah guru rancang.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti selama beberapa pertemuan, peneliti menemukan tindakan-tindakan yang terjadi di dalam kelas secara terus menerus yaitu seperti (1) sulit untuk fokus pada pembelajaran khususnya di sesi mata pelajaran terakhir; (2) siswa jarang bertanya; (3) siswa tidak berinisiatif menjawab pertanyaan, jadi harus ditunjuk; (4) terdapat siswa yang hampir tertidur; (5) terdapat siswa yang sibuk berbicara sendiri ketika mengerjakan tugas kelompok; (6) terdapat siswa yang tidak melakukan/mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik; (7) terdapat siswa yang tidak membawa perlengkapan belajar (buku teks Biologi) yang menjadi tanggung jawab dan kesepakatan dari awal pembelajaran; (8) siswa terlihat bosan dan mengantuk hampir selama proses pembelajaran. Berdasarkan realita yang terjadi, peneliti menyimpulkan bahwa penyebab permasalahan tersebut ialah kurangnya keaktifan siswa dalam belajar. Hal tersebut didukung oleh beberapa narasumber yang telah peneliti wawancarai yaitu guru-guru yang juga mengajar di kelas tersebut dan menemukan masalah kurangnya keaktifan siswa dalam belajar di kelas yang diajar.

Belajar menurut Siregar & Nara (2010) hanya bisa terjadi bila siswa aktif mengalami belajar itu sendiri sebab siswa sebagai “primus motor” (motor utama)

dalam pembelajaran dan kegiatan belajar. Maka, peneliti kemudian mencoba menggunakan beberapa metode yang lebih efektif untuk mendorong dan membuat siswa lebih aktif dalam belajar di kelas untuk menciptakan kondisi yang membuat siswa belajar, diantaranya yaitu metode diskusi/kerja kelompok, presentasi dan juga *games* (permainan). Hasil yang diperoleh yaitu metode diskusi/kerja kelompok tidak terlalu membuahkan hasil, sebab banyak siswa yang hanya mengandalkan siswa yang pintar di dalam kelompoknya. Metode *games* ternyata berhasil membuat siswa aktif, namun siswa jadi hanya berfokus pada kegiatan bermain dan *reward* tanpa mengerti materi yang disampaikan lewat permainan tersebut. Hal tersebut terlihat ketika diberikan pertanyaan hampir seluruh kelas tidak bisa memberikan jawaban, sedangkan Amri dan Ahmadi (2010) mengatakan bahwa keadaan aktif dan menyenangkan tidaklah cukup jika proses pembelajaran tidak efektif, yaitu siswa tidak menghasilkan apa yang dikuasai setelah proses pembelajaran berlangsung, maka pembelajaran tersebut tidak berbeda dari hanya bermain biasa.

Pentingnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran tentunya mendorong guru untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih baik dan tepat untuk membuat siswa lebih aktif dalam belajar, sebagai suatu pertanggungjawaban kepada Tuhan yang adalah rekan sekerja Allah dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti dalam merancang pembelajaran tidak hanya melihat kepada kemampuan diri tapi kepada siswa yang dididik, seperti yang dikatakan Van Brummelen (2006) bahwa pembelajaran yang guru rancang bertujuan untuk merangsang dan mengembangkan pemahaman, pandangan dan kemampuan siswa sebagai

ciptaan yang segambar dan serupa dengan Allah yang memiliki kelebihan dan juga kelemahan. Kegiatan pembelajaran yang dirancang tersebut seperti yang dikatakan oleh Siregar & Nara (2010) yaitu suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan dan mengorganisasikan kesempatan belajar kepada setiap siswa dengan artian kesempatan yang menuntut siswa untuk aktif mencari, memperoleh dan mengelola perolehan belajarnya.

Salah satu metode yang memiliki karakteristik sesuai dengan kebutuhan siswa adalah metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitikberatkan pada kerja kelompok kecil (Majid, 2015). Kegiatan belajar ini menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam berdiskusi kelompok, mengemukakan pendapat, dan juga bertanya, oleh karenanya mengharuskan siswa duduk dalam kelompok kecil. Hal tersebut terjadi karena berdasarkan Silberman (2009) mengatakan bahwa di dalam metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* terdapat kegiatan diskusi dan mengajar dalam kelompok kecil. Tujuan kelompok kecil ini ialah untuk mendiskusikan suatu sub-topik pembelajaran yang sama disebut sebagai kelompok ahli dan akan mempresentasikan sub-topik tersebut kepada teman kelompoknya yang lain yaitu kelompok asal.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa melalui metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* siswa menjadi aktif untuk belajar dalam membahas materi mengenai sub topik yang menjadi bagian mereka dan bertanya apabila terdapat hal yang kurang dimengerti serta mengajarkan informasi yang telah dipelajari kepada temannya. Metode tersebut juga

merupakan metode yang tepat dalam menangani masalah yang ditemukan peneliti di kelas, namun tidak hanya membuat siswa aktif tapi juga mendukung terjadinya keefektifan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA 2 di salah satu SMA Kristen di Cikarang.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Apakah metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA 2 di salah satu SMA Kristen di Cikarang?
- 1.2.2 Bagaimana langkah-langkah pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA 2 di salah satu SMA Kristen di Cikarang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1 mengetahui apakah penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA 2 di salah satu SMA Kristen di Cikarang.
- 1.3.2 mengetahui cara pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA 2 di salah satu SMA Kristen di Cikarang.

1.4 Penjelasan Istilah

1.4.1 Keaktifan

Keaktifan belajar siswa adalah suatu kondisi di mana siswa ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran secara maksimal yang membuat kondisi kelas kondusif sehingga pembelajaran berjalan dan mencapai tujuan dengan baik. Adapun tiga indikator keaktifan belajar siswa dalam penelitian ini, yaitu antusias dalam pembelajaran, keterlibatan atau partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan mengerjakan tugas/tanggung jawab yang diberikan.

1.4.2 Metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*

Metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah metode pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa dalam bentuk kelompok kecil yang memperhatikan keheterogenitas anggota kelompok dan menimbulkan sikap kerjasama serta rasa tanggung jawab setiap siswa dalam kelompoknya. Pada penelitian ini, langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* yang digunakan yaitu (1) guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi; (2) siswa duduk dalam kelompok yang telah ditentukan oleh guru; (3) setiap siswa melakukan kegiatan mencari informasi (membaca buku) tentang sub topik yang diberikan; (4) siswa duduk dalam kelompok ahli yang mendapatkan subtopik yang sama; (5) siswa membahas dan mendiskusikan sub topik yang telah diberikan dalam kelompok ahli; (6) siswa kembali ke kelompok asal untuk melakukan presentasi hasil diskusi; (7) siswa dan guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari; (8) tes tertulis secara individu; dan (9) pemberian penghargaan.