

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Suasana belajar sangat berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar. Apabila pembelajaran menyenangkan maka dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar. Apabila guru mampu membuat suasana kelas menjadi menyenangkan maka siswa termotivasi untuk semangat dalam belajar dan pada akhirnya hasil belajar siswa dapat meningkat.

Kenyataannya, pada kegiatan pembelajaran Di SD Muhammadiyah Wonorejo, guru kelas IV kurang mempunyai kemampuan tersebut, guru dalam menyampaikan pembelajaran terkesan monoton, kurang menarik. Dalam pembelajaran yang konvensional siswa selalu mengantuk dan kurang memusatkan perhatiannya pada pelajaran yang diberikan, siswa merasa bosan sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa menurun.

Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh siswa secara tuntas dan siswa merasa senang ketika berada di kelas untuk menerima pelajaran yang diberikan. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai

individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan.

Penggunaan strategi yang kurang tepat dapat menimbulkan kebosanan, materi kurang dapat dipahami siswa, dan siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Guru menerangkan materi secara konvensional yang hanya satu arah, ceramah, serta *teacher center* saat ini masih belum bisa menumbuhkan keterampilan sosial antar siswa.

Upaya peningkatan pemahaman belajar yang akan mengarah pada hasil belajar siswa tidak mudah karena pembelajaran konvensional sekarang kurang cocok lagi untuk mentransfer ilmu ke siswa. Jadi perlu adanya strategi pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa untuk belajar. Strategi mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa, akan ditentukan oleh penggunaan suatu strategi yang sesuai dengan tujuan. Ini berarti tujuan pembelajaran akan dapat dicapai dengan penggunaan strategi yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang dipatri dalam suatu tujuan.

Strategi pembelajaran dikembangkan atau diturunkan dari model pembelajaran. Strategi pembelajaran meliputi rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Untuk melaksanakan strategi tertentu diperlukan seperangkat metode pengajaran. Salah satu metode pembelajaran yang menuntut keaktifan siswa adalah pembelajaran kooperatif. Metode pembelajaran kooperatif selain membantu memahami siswa memahami konsep-konsep yang sulit juga membantu siswa

untuk menumbuhkan keterampilan bekerja sama dalam kelompoknya serta melatih siswa untuk berfikir kritis sehingga keterampilan siswa dalam memahami pelajaran dapat meningkat.

Hal lain yang penting dalam pembelajaran kooperatif adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan menumbuhkan sikap yang positif, menambah gairah belajar dan rasa percaya diri bagi siswa, menambah rasa senang berada di sekolah, dan rasa sayang terhadap teman-teman sekelasnya. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar kerja sama dengan anggota lainnya, siswa memiliki dua tanggung jawab yaitu belajar untuk dirinya sendiri, dan membantu sesama anggota untuk belajar.

Strategi *jigsaw* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif, begitu juga dengan strategi STAD. Dalam kedua strategi ini siswa dituntut untuk bekerja kelompok. Siswa diberikan kesempatan secara aktif untuk mengungkapkan sesuatu yang dipikirkan kepada temannya. Siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan pengetahuan langsung dalam menerapkan ide-ide mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung ke arah pemahaman yang lebih tinggi.

Strategi *jigsaw* dan STAD memiliki kemiripan namun tidak sepenuhnya mirip. Kemiripan-kemiripan dari kedua strategi tersebut diantaranya strategi tersebut merupakan strategi yang membutuhkan kerjasama antar kelompok, terjadi di dalam proses kelompok, dibagi dalam kelompok kecil yang heterogen, adanya ketergantungan positif dan membuat siswa lebih bertanggungjawab dalam belajar. Dari kedua strategi ini, siswa dapat

menghargai setiap perbedaan dan dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota, sama-sama melatih siswa agar mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Siswa tidak tergantung pada guru saja, tetapi siswa dapat berfikir sendiri untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber termasuk temannya sendiri.

Untuk siswa kelas IV, pembelajaran akan lebih efektif bila disampaikan melalui strategi yang tepat. Strategi *jigsaw* dan STAD merupakan strategi yang inovatif dan kreatif, tetapi satu diantara dua strategi itu pasti ada yang lebih unggul bila diterapkan di kelas IV, salah satu strategi itu akan lebih unggul dalam proses pembelajarannya sehingga hasil belajar siswa kelas IV juga akan lebih baik. Pada hakikatnya kedua strategi tersebut mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bentuk pembelajarannya dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Dari permasalahan tersebut di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **Studi Komparasi Hasil Belajar Ditinjau dari Pembelajaran *Jigsaw* dan STAD Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Wonorejo Tahun Pelajaran 2014/2015.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan diatas, maka permasalahan yang diidentifikasi adalah :

1. Strategi mengajar yang digunakan guru kurang menarik sehingga menimbulkan minat belajar siswa rendah.
2. Guru mengajar masih menggunakan metode konvensional sehingga menyebabkan siswa kurang aktif.
3. Adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang memperoleh pelajaran dengan menggunakan strategi *jigsaw* dan siswa yang memperoleh pelajaran dengan strategi STAD.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah ini dapat dikaji secara mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan menggunakan strategi *jigsaw* dan STAD.
2. Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah Wonorejo.
3. Kedua strategi itu diterapkan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Wonorejo.
4. Strategi *jigsaw* diterapkan di kelas IVA dan strategi STAD diterapkan di kelas IVB.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka permasalahan umum yang akan diteliti dapat dirumuskan:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ditinjau dari pembelajaran *jigsaw* di kelas IVA dan STAD di kelas IVB SD Muhammadiyah Wonorejo?
2. Strategi manakah yang lebih baik antara pembelajaran menggunakan strategi *jigsaw* dengan strategi STAD?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar ditinjau dari pembelajaran *jigsaw* di kelas IVA dan STAD di kelas IVB SD Muhammadiyah Wonorejo.
2. Mengetahui lebih baik mana antara pembelajaran menggunakan strategi *jigsaw* di kelas IVA dan strategi STAD di kelas IVB pada SD Muhammadiyah Wonorejo.

F. Alasan Membandingkan Kedua Strategi

Alasan mengapa membandingkan kedua strategi ini yaitu strategi *jigsaw* dan STAD memiliki kemiripan namun tidak sepenuhnya mirip. Kemiripan-kemiripan dari kedua strategi tersebut diantaranya :

1. Strategi tersebut merupakan strategi yang membutuhkan kerjasama antar kelompok, terjadi di dalam proses kelompok.
2. Dibagi dalam kelompok kecil yang heterogen.
3. Adanya ketergantungan positif dan membuat siswa lebih bertanggungjawab dalam belajar.
4. Siswa dapat menghargai setiap perbedaan

5. Siswa dapat memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing anggota,
6. Melatih siswa agar mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi.
7. Siswa tidak tergantung pada guru saja, tetapi siswa dapat berfikir sendiri untuk memperoleh informasi dari berbagai sumber termasuk temannya sendiri

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi *jigsaw* atau STAD dan dapat memberikan sumbangan informasi bagi yang ingin meneliti permasalahan yang sama guna penyempurnaan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

- 1) Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran melalui strategi *jigsaw* dan STAD
- 2) Mengetahui salah satu alternatif strategi dalam upaya menumbuhkan minat belajar serta kreatifitas siswa dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai pertimbangan guru dalam memilih strategi apa yang akan digunakan dalam memberikan pelajaran.

2) Memberikan informasi bagi guru untuk menggunakan strategi *jigsaw* atau STAD sebagai alternatif dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi siswa

- 1) Mempermudah siswa untuk menyerap materi yang diberikan
- 2) Menumbuhkan minat belajar serta kreatifitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.