

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan sering kali dihadapkan dengan permasalahan efektifitas pembelajaran. Terkadang pembelajaran yang diberikan bisa efektif maupun kurang efektif dalam pencapaian tujuan pembelajaran, baik secara pemahaman kognitif, afektif maupun psikomotor. Efektifitas pembelajaran sendiri secara mudah dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu dari segi guru maupun dari segi pembelajaran.

Tidak dapat dipungkiri faktor guru sangat berperan dalam efektifitas pembelajaran. Faktor guru meliputi perencanaan guru, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran, pengelolaan kelas, iklim kelas dan evaluasi pembelajaran. Faktor-faktor yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran yaitu isi pembelajaran, bahan, strategi, perilaku guru, suasana pelajaran, lingkungan belajar, pembelajar, durasi dan alokasi pembelajaran. (Sri Anitah. W, dkk. 2007: 2.15). Masing-masing faktor tersebut memerlukan penyesuaian terhadap karakteristik materi.

Metode pembelajaran tidak terlepas dari adanya cara yang direncanakan agar mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Tjipto Subadi (2013) menjelaskan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Istilah metode berasal dari bahasa Yunani "Metodos". Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu "Metha" yang berarti melalui atau melewati dan "hodos" jalan atau cara. Jadi metode adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Metode atau model pembelajaran *jigsaw* adalah sebuah teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun tujuan dari model pembelajaran *jigsaw* ini adalah untuk mengembangkan kerja tim, keterampilan

belajar kooperatif, dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh bila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.

Metode ini dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas dan kemudian di adaptasi oleh Slavin dan kawan-kawann. Metode atau model pembelajaran *jigsaw* adalah salah satu teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa, bukan guru, yang memiliki tanggung jawab lebih besar dalam pelaksanaan pembelajaran. Adapun tujuan dari model pembelajaran *jigsaw* ini adalah untuk mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar kooperatif, dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh bila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian (carapedia.com, 2012).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Kartasura dalam proses pembelajaran yang berlangsung pada saat ini masih menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajarnya. Metode konvensional merupakan suatu metode pembelajaran yang tidak menggunakan strategi dalam proses pembelajarannya dan hanya berpusat pada guru membuat pembelajaran yang berlangsung kurang menarik dan terkesan membosankan.

Metode *Jigsaw* merupakan salah satu model pembelajaran *cooperatif learning* yang didalam pelaksanaanya dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Metode *Jigsaw* sendiri merupakan suatu strategi pembelajaran menuntut keaktifan siswa didalam proses pembelajaran dengan berfikir aktif untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru, dengan membentuk kelompok kecil, nantinya masing-masing kelompok mengirim 1 atau beberapa orang ke kelompok ahli yang berdiskusi dan hasil diskusi dijabarkan ke teman kelompoknya sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab dalam kesuksesan dan keberhasilan kelompok.

Pelajaran IPS adalah pelajaran yang masuk dalam pelajaran inti bahkan penting dalam pendidikan. Pelajaran IPS sendiri mempelajari pembelajaran tentang manusia dalam hubungan sosialnya atau kemasyarakatannya. Materi

pembelajaran dalam sub-sub tema bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia memungkinkan adanya perbedaan pandangan dari setiap siswa. Metode *Jigsaw* dalam proses pembelajaran dapat mengarahkan berbagai pandangan yang berbeda dari siswa untuk saling bertukar pikiran melalui kelompok kecil untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru, maka metode *jigsaw* patut untuk di uji cobakan dalam proses pembelajaran mengenai materi bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik menggunakan tema mengenai penggunaan strategi pembelajaran didalam mencapai tujuan pembelajaran. Keperluan analisis tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul **"Efektivitas Metode JIGSAW Pada Sub-Sub Tema Bentuk Muka Bumi Dan Aktivitas Penduduk Indonesia Kelas VII SMP Negeri 1 Kartasura"**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran dalam sub-sub tema bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia menunjukkan berbagai perbedaan pandangan dari setiap siswa mengenai bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia.
2. Penggunaan metode *Jigsaw* diharapkan siswa dapat saling bertukar pikiran untuk menyamakan pendapatnya mengenai bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka agar penelitian ini lebih terarah maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan hanya dilakukan di SMP Negeri 1 Kartasura kelas VII.
2. Penelitian ini ditekankan pada penggunaan strategi *Jigsaw* dalam pencapaian tujuan pembelajaran sub-sub tema bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Menurut Sutrisno Hadi (1973 : 3) Masalah adalah kejadian yang menimbulkan pertanyaan kenapa dan kenapa. Berdasarkan latar belakang masalah dan batasan masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

Apakah strategi *Jigsaw* lebih efektif pada pembelajaran sub-sub tema bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia dibandingkan dengan metode konvensional?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah:

Mengetahui keefektifan metode *Jigsaw* pada pembelajaran sub-sub tema bentuk muka bumi dan aktivitas penduduk Indonesia pada kelas VII SMP N 1 Kartasura.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan mengenai metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran bagi guru SMP Negeri 1 Kartasura dan bagi mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Untuk memberikan masukan tentang pentingnya penggunaan metode pembelajaran yang tepat dalam rangka memperbaiki proses pembelajaran agar lebih baik dan berkualitas.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat mendorong siswa agar lebih termotivasi dalam kegiatan belajar.

c. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat sebagai pedoman untuk penelitian berikutnya yang sejenis mengenai metode *Jigsaw*.

d. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan menggunakan metode yang variatif dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang diinginkan.