

**PENGARUH PERSEPSI SISWA TENTANG PENGGUNAAN METODE
JIGSAW DAN KEAKTIFAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR
EKONOMI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 BATURETNO
(TAHUN AJARAN 2009/2010)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Strata-1 Program Study Pendidikan Ekonomi Akuntansi**



Disusun oleh :

DWI ANJAR ELY RUDIANSIH

A210 060 119

**JURUSAN EKONOMI AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap Negara dan bangsa mempunyai harapan dan cita-cita masa kini dan masa yang akan datang. Cita-cita suatu negara biasanya terumuskan dalam dasar Negara dan Undang-Undang Pendidikan. Tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan kualitas manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, mandiri, maju, tangguh, cerdas, kreatif, produktif, dan sehat jasmani dan rohani (UU No. 20 Tahun 2003). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut perlu diusahakan adanya pengembangan SDM dengan jalan meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam pengembangan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi dalam rangka pembangunan manusia seutuhnya. Pendidikan secara umum dimaksudkan untuk mempersiapkan para peserta didik untuk dapat memperoleh sukses dalam karir dan kehidupan pribadi, serta mampu berpartisipasi didalam pembangunan masyarakat Wasti Soemanto (2003:1)

Pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulannya dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya kearah kedewasaan (Ngalim Purwanto, 2004:10). Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri

individu terutama bagi perkembangan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan tersebut mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia. Hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat dan peserta didiknya.

Pengaruh pendidikan dapat dirasakan secara langsung dalam perkembangan serta kehidupan masyarakat dan kehidupan setiap individu, diantaranya pendidikan harus mampu mengembangkan potensi masyarakat menumbuhkan kemauan, serta mampu membangkitkan semangat generasi bangsa untuk menggali berbagai potensi dan mengembangkannya secara optimal E. Mulyana (2005:3).

Menurut Djamarah (2002: 86) berpendapat bahwa metode adalah suatu yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada hakikatnya pendekatan dalam pembelajaran merupakan cara yang teratur dan terpikir secara sempurna untuk mencapai tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan efektifitas belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keberhasilan pendidikan ekonomi yaitu dengan pembelajaran aktif, dan siswa dapat melakukan sebagian besar pelajaran yang harus dilakukan. Siswa menggunakan otak untuk mempelajari kebebasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif merupakan cara cepat, menyenangkan dan menarik hati dalam belajar, untuk mempelajari sesuatu dengan baik, belajar aktif membantu untuk mendengarkan, melihat,

mengajukan pertanyaan tentang pelajaran tertentu, dan mendiskusikannya dengan siswa yang lain. Dalam belajar aktif yang paling penting siswa dapat memecahkan masalah sendiri, menemukan contoh-contoh, mencoba ketrampilan dan melakukan tugas-tugas yang bergantung pada pengetahuan yang telah mereka miliki atau yang akan dicapai Melvin Silberman (2001:37).

Dalam pembelajaran ekonomi siswa diharapkan benar-benar aktif, dengan belajar aktif diharapkan memiliki dampak pada ingatan siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar, walaupun siswa tersebut termasuk dalam kategori pandai, namun jika aktifitas rendah maka prestasi belajar ekonomi tidak sebagus dengan siswa yang aktif belajar.

Guru diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar, sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa selama mengikuti pelajaran dapat dirasakan manfaatnya secara langsung bagi perkembangan pribadinya. Untuk membangkitkan siswa dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan metode yang bervariasi, oleh karena itu sangat dianjurkan guru menggunakan motivasi mengajar setiap kali mengajar karena metode dalam suatu pembelajaran pada hakekatnya merupakan suatu cara yang teratur dan berfikir secara sempurna untuk mencapai tujuan pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam pengembangan aktifitas yang dilakukan oleh guru dan siswa.

Untuk meningkatkan mutu pendidikan perlu perubahan pola pikir yang digunakan sebagai landasan pelaksanaan kurikulum. Pada masa lalu proses belajar mengajar, terfokus pada guru, dan kurang terfokus pada siswa. Akibat kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada pengajaran dari pada pembelajaran. Selain terfokus pada siswa pola pikir pembelajaran perlu diubah dari pada sekedar memahami konsep dan prinsip keilmuan yang telah dikuasai seperti yang dinyatakan oleh pilar-pilar pembelajaran dari UNESCO Sebagai berikut: *Learning to know* (pembelajaran untuk berbuat), *learning to be* (pembelajaran untuk jati diri yang kokoh) dan *Learning to life together* (pembelajaran untuk hidup bersama).

Menurut Lie (2002: 8) Model pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses belajar dalam kelompok-kelompok dan bukan mengerjakan sesuatu bersama kelompok. Tidak semua kerja kelompok dapat dianggap sebagai belajar dengan model kooperatif learning.

Menurut Johnson & Johnson (dalam Isjoni, 2007: 16) Cooperative learning adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.

Persepsi pada hakikatnya adalah merupakan proses penilaian seseorang terhadap obyek tertentu. Menurut Walgito (2002: 69) Persepsi adalah suatu proses yang dilalui oleh suatu stimulus yang diterima panca indera yang kemudian diorganisasikan dan diinterpretasikan sehingga individu menyadari yang diinderanya itu. Istilah persepsi adalah suatu proses

aktivitas seseorang dalam memberikan kesan, penilaian, pendapat, merasakan dan menginterpretasikan sesuatu obyek.

Pada model pembelajaran kooperatif ini siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktivitas siswa. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan yang di bangun sendiri oleh siswa dan siswa bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya.

Dengan melalui strategi tersebut diharapkan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, strategi ini akan menumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa sehingga siswa lebih senang dalam belajar dan siswa akan menyukai ekonomi dengan begitu dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi.

Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu pembelajaran untuk hidup bersama (*Learning to life together*). Pembelajaran kooperatif dicirikan oleh proses demokrasi dan peran bagaimana mempelajarinya Anonim (2004:15). Dalam pembelajaran kooperatif ada beberapa macam diantaranya yaitu pembelajaran dengan *jigsaw*. Metode *Jigsaw* merupakan metode pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar ekonomi, padahal dengan metode *jigsaw* ini siswa lebih bisa bersosialisasi dan lebih akrab dengan teman-temannya. Untuk meraih prestasi belajar yang baik dibutuhkan strategi belajar yang menunjang siswa

dalam kegiatan belajar mengajar. Apabila suatu lembaga pendidikan mempunyai strategi mengajar yang baik dan aktif belajar tentulah akan menghasilkan prestasi belajar yang memuaskan.

Pada saat ini kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Baturetno yang ditunjang dengan metode atau strategi belajar yang ada ingin menghasilkan lulusan yang berkualitas. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“PENGARUH PERSEPSI SISWA TENTANG PENGGUNAAN METODE *JIGSAW* DAN KEAKTIFAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 BATURETNO (TAHUN AJARAN 2009/2010)”**.

B. Pembatasan Masalah

Agar dalam penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan secara optimal, maka perlu adanya pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Baturetno (tahun ajaran 2009/2010).
2. Penelitian ini terbatas pada persepsi siswa tentang penggunaan metode *jigsaw* yang digunakan sekolah untuk melancarkan dalam proses belajar siswa (tahun ajaran 2009/2010).
3. Penelitian juga mencakup keaktifan belajar siswa sebagai pendorong dalam kegiatan belajar siswa (tahun ajaran 2009/2010).

4. Prestasi belajar ekonomi kelas XI ulangan harian SMA Negeri 1 Baturetno (tahun ajaran 2009/2010).

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan:

1. Adakah pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan metode *jigsaw* terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Baturetno?
2. Adakah pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Baturetno?
3. Adakah pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan metode *jigsaw* dan keaktifan belajar terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Baturetno?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang diteliti maka tujuan merupakan bagian penting dalam suatu penelitian sehingga dengan tujuan penelitian akan dapat bekerja secara terarah baik dalam mencari data-data sampai pada pemecahan masalahnya, adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan metode *jigsaw* terhadap prestasi belajar siswa.

2. Untuk mengetahui pengaruh keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi.
3. Untuk mengetahui pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan metode *jigsaw* dan keaktifan belajar terhadap prestasi belajar ekonomi.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini penulis diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat atau kegunaan teoritis
 - a. Sebagai suatu karya ilmiah maka hasil penelitian ini dapat diharapkan memberikan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan mengenai penerapan penggunaan metode *jigsaw* dan keaktifan belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Manfaat atau kegunaan praktis
 - a. Menyebarluaskan informasi mengenai pentingnya penerapan metode *jigsaw* dan keaktifan belajar siswa dalam mendukung pencapaian prestasi belajar siswa khususnya mata pelajaran ekonomi.
 - b. Pengetahuan dan pengalaman selama mengadakan penelitian dapat ditransformasikan kepada masyarakat luas pada umumnya.
 - c. Memberikan sumbangan pikiran dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran agar lebih baik dan berkualitas.

F. Sistematika Laporan

Sistematika merupakan isi yang ada dalam penelitian yang akan dilakukan. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika skripsi.

BAB II LANDASAN TOERI

Bab ini berisi tentang penjelasan prestasi belajar, metode *jigsaw*, keaktifan belajar, kerangka pemikiran dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pengertian metode penelitian, jenis penelitian, rancangan penelitian, obyek penelitian, variabel penelitian, instrument pengumpulan data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum obyek penelitian, hasil uji coba instrument, deskripsi data, uji prasyarat analisis, analisis data, dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN