

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu Negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Kurikulum secara berkala disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan kemajuan zaman dan kebutuhan masyarakat, tampaknya belum dapat direalisasikan secara maksimal. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman di lapangan, proses pembelajaran di sekolah dewasa ini kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran ekonomi. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional dan monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru.

Fenomena ini senada dengan pendapat Sanjaya (2006:1) bahwa : “salah satu masalah yang dihadapi di dunia pendidikan kita adalah lemahnya proses pembelajaran”. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Selanjutnya sanjaya menerangkan bahwa

proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Trianto (2007:1) :

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum, lebih mementingkan pada penghandalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat pada kegiatan belajar mengajar di kelas yang selalu didominasi oleh guru (*teacher centered*) sehingga siswa menjadi pasif.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi yang optimal. Kejenuhan siswa terhadap model-model pembelajaran yang diterapkan, dan guru yang tetap bertahan dengan pendekatan tradisional membuat suasana kelas semakin membosankan.

Salah satu pendekatan yang mengedepankan keaktifan siswa adalah model pembelajaran kooperatif *jigsaw*. Dalam pendekatan pembelajaran ini siswa tidak lagi bersifat individualistik dan kompetitif dalam belajar, tapi siswa dilatih agar bekerjasama dalam memahami materi pembelajaran dan menemukan sendiri materi pembelajarannya. Hal ini terbukti berdasarkan hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh Slavin, dkk (2008:4) menunjukkan bahwa : “pembelajaran

kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran”.

Dengan pembelajaran kooperatif diharapkan siswa dapat mengenali dan menemukan pokok materi dalam benak siswa karena didapatkan melalui pengalaman sendiri. Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat digunakan pada mata pelajaran ekonomi pada pokok bahasan kebutuhan. Mereka dibina untuk mengendalikan rasa egois yang ada dalam diri masing-masing sehingga terbina kesetiakawanan sosial. Dan dengan penggunaan pendekatan kooperatif tipe *jigsaw* ini dapat mempermudah siswa mempelajari dengan bekerjasama dengan kelompoknya. Persaingan positif pun terjadi di kelas dalam rangka mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Jigsaw* terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri 17 Medan T.A. 2012/2013”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan T.A. 2012/2013?.
2. Apakah model pembelajaran *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan T.A. 2012/2013?.

3. Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran *jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan T.A. 2012/2013?.

1.3. Batasan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah sebagai berikut: “Pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan T.A. 2012/2013”.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan T.A. 2012/2013? ”.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *jigsaw* terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 17 Medan T.A. 2012/2013”.

1.6. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakan penelitian ini maka diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman penulis tentang model-model pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah.
2. Sebagai sarana informasi dan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah dan guru tentang model pembelajaran *jigsaw* dalam rangka perbaikan pembelajaran dan dapat menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan referensi bagi civitas Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.

THE
Character Building
UNIVERSITY