

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena umum yang ditemukan dalam pembelajaran mata pelajaran biologi menunjukkan, bahwa proses belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru umumnya berbasis materi (*content based*), belum mampu mengkondisikan siswa untuk belajar dan belum menumbuhkan suasana belajar yang kondusif. Hal ini dapat dipahami karena selama ini pembelajaran cenderung didominasi oleh guru, komunikasi hanya berlangsung satu arah, dan cenderung guru mengejar target kurikulum. Paradigma pembelajaran yang dianut guru selama ini masih berorientasi pada mengajarkan materi biologi dan bukan memberikan pengalaman belajar kepada siswa (tidak melatih keterampilan belajar), padahal pada Kurikulum 2006 telah diamanatkan bahwa pembelajaran biologi diarahkan pada upaya pencapaian kompetensi dasar dan standar kompetensi yang telah ditetapkan (Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006).

Fenomena masalah yang ditemukan penulis selama melakukan proses belajar mengajar mata pelajaran biologi di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 1 Medan, antara lain: (1) kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti setiap proses pembelajaran biologi. Hal ini ditunjukkan oleh adanya kecenderungan siswa kurang serius melakukan tugas-tugas belajar yang diberikan guru seperti tugas pekerjaan rumah sebagai tindak lanjut dari proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dan atau persiapan menghadapi proses pembelajaran berikutnya; (2)

siswa kurang aktif merespon pertanyaan guru dan sangat jarang mengemukakan ide. Walaupun ada siswa yang aktif, tidak melebihi 50 % dari anggota kelompok dan cenderung didominasi oleh siswa yang memiliki kemampuan tinggi saja; (3) rendahnya hasil belajar biologi siswa. Pada umumnya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tidak tercapai. Kriteria Ketuntasan Belajar (KKM) yang ditetapkan MTsN 1 Medan untuk mata pelajaran Biologi adalah 65 yaitu siswa dikatakan tuntas belajar secara individu bila telah memperoleh skor 75 % dari skor total, dan ketuntasan klasikal tercapai bila di kelas tersebut terdapat ≥ 85 % siswa tuntas belajar. Pada setiap tes formatif (evaluasi per kompetensi dasar) diperoleh hanya $\pm 25\%$ siswa yang mencapai KKM. Keadaan ini juga ditemukan pada pencapaian nilai Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang hanya mencapai rata-rata 62 (Hasil UAS IPA-Biologi MTsN 1 Medan Tahun Ajaran 2006/2007).

Diduga keadaan di atas disebabkan oleh beberapa hal antara lain pendekatan belajar yang digunakan, yang meliputi aspek metode dan strategi, kemungkinan kurang tepat dengan substansi materi yang diajarkan dan atau kebutuhan belajar siswa. Juga kemungkinan disebabkan oleh sistem pembelajaran yang digunakan oleh kebanyakan guru hanya mengupayakan siswa untuk menghafal materi pelajaran dan terkadang diselingi dengan tanya jawab dan latihan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, sebenarnya guru telah berupaya meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar melalui penerapan metode diskusi. Sebab menurut Bandura (dalam Slavin, 1994) metode diskusi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan dapat dijadikan sarana pembentukan perilaku sosial yang baik pada diri siswa melalui pembelajaran. Namun karena selama ini siswa belum terbiasa belajar dengan pendekatan kelompok, pembel-

ajaran cenderung masih didominasi oleh beberapa orang siswa saja. Sebagian besar siswa masih cenderung pasif. Meskipun sudah dicoba guru belum berhasil membuat siswa termotivasi, aktif dan meningkat nilainya dalam mata pelajaran biologi. sebaliknya siswa hanya melakukan aktivitas membaca, mendengarkan, mencatat dan menghafal, tanpa memberikan kontribusi ide dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara secara mendalam yang dilakukan terhadap 50 % siswa diperoleh informasi bahwa, (1) sekitar 70 % siswa malu mengemukakan ide karena khawatir ditertawakan oleh kawan-kawannya dan 30 % di antaranya tidak tahu jawaban atau ide yang akan disampaikan; kebiasaan dalam diskusi selama ini tugas belajar hanya menjadi tanggung jawab siswa yang pintar dan atau memiliki tingkat kepedulian yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar yang diberikan guru. Hasil refleksi dari diri guru sendiri diperoleh, bahwa organisasi pengelolaan pembelajaran belum disusun secara terperinci sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran model diskusi yang diharapkan; sudah diupayakan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) secara terperinci, tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas belum sepenuhnya rencana yang disusun dilaksanakan dalam proses belajar mengajar di kelas; pembentukan kelompok tidak dilakukan di awal semester, sehingga siswa masih membutuhkan penyesuaian untuk dapat belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok diskusi.

Mencermati permasalahan di atas, menunjukkan bahwa pembelajaran yang diselenggarakan penulis masih membutuhkan perencanaan pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa untuk belajar bersama teman-teman kelompoknya, melakukan kerja kelompok, diskusi dan saling merefleksikan. Keterampilan belajar

perlu dikembangkan atas dasar pemahaman dan perilaku yang dibangun atas dasar kesadaran dan tanggungjawab. Pembelajaran membutuhkan proses yang mampu melatih siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis, terlibat penuh dalam mengupayakan terjadinya proses pembelajaran yang efektif, ikut bertanggung jawab atas terjadinya proses pembelajaran yang efektif, dan membawa skemata masing-masing dalam proses pembelajaran. Selanjutnya setiap siswa diminta bertanggung jawab memonitor dan mengembangkan pembelajaran mereka masing-masing.

Untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran Biologi di MTsN 1 Medan sebagaimana telah dipaparkan di atas, inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di antaranya : (1) Pembelajaran kontekstual (CTL: *Contextual Teaching Learning*); (2) Pembelajaran yang menyenangkan (QT: *Quantum Teaching*); (3) Penataan lingkungan belajar (pengelolaan); (4) Pembelajaran dengan memanfaatkan multi kecerdasan; (5) Pendekatan pembelajaran kooperatif.

Menurut Zahorik dalam Nurhadi (2002 : 7), ada lima elemen yang harus diperhatikan dalam praktek pembelajaran kontekstual : (1) Pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*actuating knowledge*); (2) Pemerolehan Pengetahuan (*acquiring knowledge*) dengan cara mempelajari secara keseluruhan dulu; kemudian diikuti dengan memerhatikan detailnya; (3). Pemahaman Pengetahuan (*understanding knowledge*) yaitu dengan cara menyusun (a). Konsep sementara (*hipotesis*); (b). Melakukan *sharing* (berbagi) informasi/pengetahuan dengan orang lain agar mendapat tanggapan, dan atas dasar tanggapan itu; (c). Konsep

tersebut direvisi dan dikembangkan; (4). Mempraktekkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*aplying knowledge*); (5). Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan tersebut.

Pembelajaran dengan pendekatan CTL merupakan sebuah strategi pembelajaran yang landasan filosofisnya adalah konstruktivisme, yaitu filosofi belajar yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal, siswa harus mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka. Pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta atau proposisi yang terpisah, tetapi mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan.

Quantum Teaching mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi dan memudahkan proses belajar (DePorter, 2002 : 4).

DePorter (2002) menuliskan, bahwa seorang guru dari Amerika Serikat menggambarkan suasana belajar yang menyenangkan, penuh dengan kegembiraan, kegairahan, antusiasme siswa, dan meraih pengetahuan. Dia mendefinisikan Quantum sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Dengan demikian *Quantum Teaching* (QT) adalah perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan sekitar momen belajar. Dalam *Quantum Teaching* (QT), DePorter menamai kerangka belajar dan mengajar dengan **TANDUR**. yang merupakan akronim dari : **Tumbuhkan**, yaitu tumbuhkan minat belajar siswa dengan memuskan rasa ingin tahu siswa mengikuti topik pelajaran, tumbuhkan suasana yang menyenangkan dihati siswa. **Alami**, mendorong hasrat alami otak untuk menjelajah cara apa yang terbaik agar siswa memahami informasi. **Namai**, menamai apa saja yang telah mereka peroleh. Apakah informasi, rumus, pe-

mikiran, tempat dan sebagainya. Menuliskan di kertas, menempelkan di dinding kelas dan dinding kamar tidur. **Demonstrasikan**, mendemonstrasikan pengalaman belajar di hadapan guru, teman dan saudaranya. **Ulangi**, pengulangan memperkuat koneksi saraf dan menumbuhkan rasa “aku tahu bahwa aku tahu ini” **Rayakan**, jika siswa sudah mengerjakan tugas dan kewajibannya dengan baik, maka layak untuk dirayakan lewat tepuk tangan, atau secara bersama-sama mengucapkan “aku berhasil”.

Selanjutnya, pendekatan pembelajaran dengan desain lingkungan belajar adalah salah satu pendekatan yang diidentifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Ada beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam pembelajaran dengan desain lingkungan belajar : (1) **Desain kelas**. Suasana kelas didesain sesuai dengan selera siswa; (2) **Aroma kelas**. Kelas diberi wewangian bunga tertentu dapat meningkatkan kemampuan berpikir mereka secara kreatif sebanyak 30 % (Hirsch, 1993). Daerah penciuman merupakan reseptor bagi endorfin yang menyuruh tanggapan tubuh menjadi merasa senang dan sejahtera; (3) **Pengaturan bangku**. Susunan bangku di dalam kelas memainkan peranan penting bagi tumbuhnya dinamika kelas dan komunikasi kelas; (4) **Gambar dan poster**. Membuat poster secara bergantian, menamakan kelompoknya dengan nama-nama yang membangkitkan niat kuat dan semangat ingin maju; dan (5) **Kesepakatan**. Antara guru dan murid membuat kesepakatan mengenai hal-hal apa saja yang harus dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

Dalam pendekatan pembelajaran dengan memanfaatkan multi kecerdasan, diidentifikasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Menurut Gardner, seorang pakar pendidikan dalam penelitian yang telah dilakukan selama bertahun-tahun, menemukan kenyataan bahwa setiap orang paling tidak memiliki lebih dari satu kecerdasan. Menurutnya ada delapan kecerdasan, yaitu: (1) Kecerdasan Linguistik (*word smart*); (2) Kecerdasan Logis matematis (*number smart*); (3) Kecerdasan spasial (*picture smart*); (4) Kecerdasan kinestetik-jasmani (*body Smart*); (5) Kecerdasan musikal (*musikal smart*); (6) Kecerdasan antar pribadi /kecerdasan sosial (*people smart*); (7) Kecerdasan intra pribadi/kecerdasan intuitif (*self smart*); (8) Kecerdasan naturalis (*nature smart*).

Pendekatan pembelajaran kooperatif jigsaw adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Jigsaw telah dikembangkan dan diuji cobakan oleh Aronson Universitas Texas, dan kemudian diadaptasi oleh Slavin dan teman-temannya di Universitas John Hopkins. Di dalam model jigsaw, setiap anggota tim bertanggung jawab untuk menentukan materi pembelajaran yang ditugaskan kepadanya, kemudian mengajarkan materi tersebut kepada teman sekelompoknya yang lain. Dalam penerapan jigsaw, siswa dibagi dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa secara heterogen, dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif, dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari, dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain (Arends, 1997).

Di antara sejumlah pendekatan pembelajaran yang sudah dipaparkan, Atas dasar pemikiran tersebut, penerapan pendekatan kooperatif tipe jigsaw dalam pembelajaran adalah salah satu solusi alternatif yang dapat digunakan, yang diperkirakan dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Sebab,

pembelajaran kooperatif menurut berbagai pendapat ahli pendidikan, pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan belajar dan sikap siswa terhadap proses belajar yang lebih positif, menambah motivasi dan percaya diri serta rasa senang belajar (Rezeki, 2001). Kem *et.al* (dalam Syafaruddin dan Nasution, 2005) mengemukakan pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi yang memuat aktivitas kelompok yang berusaha untuk memajukan pembelajaran, keterampilan sosial. Selanjutnya Slavin (dalam Ibrahim dkk., 2000) mengemukakan bahwa dari 45 riset mengenai pengaruh pembelajaran terhadap hasil belajar, 37 di antaranya menunjukkan bahwa kelas kooperatif memperoleh hasil belajar akademik yang signifikan lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol. Tidak satupun studi menunjukkan bahwa kooperatif memberikan pengaruh yang negatif.

Menurut Lie (2004), pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang fleksibel, dan memiliki dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran, serta dapat meningkatkan prestasi dan sikap siswa yang lebih baik. Beberapa riset yang dilakukan di Indonesia terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di Indonesia diuraikan pada paparan berikut.

Soetyaningsih, (1999) menemukan bahwa pembelajaran biologi di kelas I SLTP menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan kualitas pengelolaan proses belajar mengajar oleh guru, meningkatkan kualitas interaksi siswa dengan lingkungan belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa serta meningkatkan persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar.

Widada (1999) mengungkapkan, bahwa dengan pengembangan perangkat pembelajaran yang berorientasi pada model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diperoleh 82,35 % dari keseluruhan tujuan pembelajaran khusus dapat secara tuntas dipelajari siswa pada pembelajaran matematika di SMU.

Berdasar pada berbagai laporan riset terdahulu yang telah dikemukakan di atas, maka pada penelitian ini penerapan model pembelajaran kooperatif jigsaw didesain dengan membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa (selanjutnya disebut *focus group*). Pemilihan kelompok dilakukan berdasarkan kemampuan siswa yang heterogen. Selanjutnya setiap kelompok ditugaskan untuk mempelajari materi tertentu dilengkapi dengan Lembaran Kerja Siswa (LKS). Penggunaan LKS diharapkan dapat memudahkan siswa untuk mengetahui langkah-langkah belajar yang harus dilaluinya dan tugas-tugas belajar yang harus dilakukannya. Setelah topik yang menjadi tanggung jawab kelompok dikuasai oleh masing-masing anggota kelompok *focus*, masing-masing 1 orang anggota kelompok dibagi ke dalam kelompok ahli (*home group*), sehingga setiap *home group* memiliki anggota yang menguasai satu topik tertentu. Pada *home group* siswa ditugaskan untuk memecahkan beberapa permasalahan yang dapat dipecahkan dengan mengakumulasi beberapa topik yang telah dikuasai oleh siswa.

Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hubungan kerja dan tugas-tugas belajar di antara siswa, meningkatkan proses demokrasi dan peran aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Pengalaman belajar ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar, sehingga beberapa fenomena masalah diatasi dan pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

B. Identifikasi Masalah

Mencermati paparan latar belakang, rendahnya motivasi belajar dan nilai hasil belajar diduga disebabkan oleh sejumlah faktor, seperti: (1) Siswa tidak aktif merespon pertanyaan guru, melakukan tugas-tugas belajar biologi di kelas, dan mengemukakan ide; (2) Pencapaian KKM pada evaluasi formatif dan Ujian Akhir Sekolah sangat rendah; (3) Siswa cenderung pasif, karena pembelajaran berorientasi pada guru; (4) Telah dilakukan variasi metode pembelajaran biologi di kelas, tetapi siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran berkelompok; (5) Guru kurang memahami penerapan model pembelajaran dalam proses pembelajaran biologi di kelas; (6) Belum adanya kepercayaan diri siswa dan menghargai pendapat orang lain; (7) Pendekatan belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran biologi yang meliputi aspek metode dan strategi kurang tepat dengan substansi materi yang diajarkan; (8) Sistem pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya mengupayakan siswa untuk menghafal materi pelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasar pada hasil identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian ini dibatasi pada penyusunan rencana pembelajaran, pelaksanaan proses belajar mengajar dan evaluasi hasil belajar siswa yang dapat membiasakan siswa untuk belajar mandiri dalam bentuk kelompok-kelompok belajar. **Model pembelajaran yang digunakan dalam proses tindakan kelas adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.** Selanjutnya pembelajaran dibatasi pada pencapaian kompetensi dasar 6.6 Mendeskripsikan sistem saraf dan alat indra pada manusia dan hubungannya dengan kesehatan, yang dilaksanakan di kelas VIII-1 MTsN 1

Medan dan Pengukuran hasil belajar siswa dilakukan melalui penilaian proses dan hasil belajar.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi, dan batasan masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka dapat di rumuskan beberapa permasalahan berikut ini :

1. Apakah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw di kelas dapat memperbaiki prilaku siswa dalam melakukan belajar berkelompok di kelas VIII-1 MTsN 1 Medan ?
2. Apakah pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas VIII-1 MTsN 1 Medan ?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif – Jigsaw sebagai salah satu model pembelajaran pada mata pelajaran biologi di kelas VIII-1 MTsN 1 Medan ?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini ditujukan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran biologi di kelas VIII MTsN 1 Medan. Secara khusus, penelitian bertujuan:

1. Melakukan perbaikan prilaku belajar siswa dalam belajar kelompok di kelas VIII-1 MTsN 1 Medan.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi di kelas VIII-1 MTsN 1 Medan.

3. Menumbuhkan respon positif siswa terhadap penerapan pembelajaran kooperatif–Jigsaw sebagai model pembelajaran biologi di kelas VIII–1 MTsN 1 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan makna bagi peneliti, guru-guru, sekolah dan masyarakat luas sebagai berikut

Secara Teoritis :

1. Dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan, khususnya pengetahuan tentang teori-teori yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
2. Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi peneliti berikutnya dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam menyajikan suatu materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

Secara Praktis :

1. Menumbuhkan kepedulian terhadap permasalahan pembelajaran dan pembudayaan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh guru
2. Dapat menumbuhkan budaya belajar bersama-sama kawan sejawat pada siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas belajar yang diberikan guru.
3. Sebagai sumber informasi bagi guru untuk pengembangan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw di kelas.