

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup suatu bangsa dan negara. Oleh karena itu pendidikan berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas tinggi akan membawa kemajuan suatu negara. Sebaliknya, terhambatnya atau merosotnya pendidikan akan menghambat pembangunan negara yang bersangkutan. Sesuai dengan Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sanjaya, 2007). Oleh karena itu pendidikan di Indonesia harus ditingkatkan sehingga tercapai tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan maupun keterampilan dalam diri siswa. Permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan cukup kompleks, salah satu dari permasalahan tersebut adalah masalah lemahnya proses pembelajaran seperti kurangnya sumber belajar, rendahnya motivasi belajar siswa, aktivitas belajar yang cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, dan rendahnya pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dalam proses Kegiatan Pembelajaran seringkali siswa diajarkan untuk mengingat berbagai informasi tentang pelajaran sehingga kemampuan berpikir siswa tidak berkembang. Metode belajar yang paling sering digunakan adalah metode ceramah. Kenyataan ini berlaku untuk semua mata pelajaran termasuk geografi (Sanjaya, 2007). Pada dasarnya untuk mengembangkan penguasaan konsep geografi yang baik, dibutuhkan komitmen guru untuk memilih metode dalam belajar sebagai sesuatu yang bermakna.

Disamping menghafal, dalam menumbuhkan kemauan siswa untuk mencari hubungan konseptual antara pengetahuan geografi yang dipelajari dengan fenomena yang nyata di alam. Untuk mewujudkan hal ini, diperlukan media sebagai *miniature* perwujudan peristiwa-peristiwa atau gejala-gejala alam, dapat menganalisis dan memahami bagaimana gejala tersebut terjadi serta memprediksi faktor penyebab gejala itu.

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi saat ini, pembelajaran yang sesuai untuk dikembangkan adalah dengan menyajikan informasi geografis dalam berbagai alat peraga atau media pembelajaran, seperti gambar, denah, peta, diagram dan media audiovisual. Mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Disamping membangkitkan motivasi dari minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. (Hamalik (dalam Arsyad (1997).

Dengan penggunaan media pembelajaran siswa diharapkan mampu menerangkan gagasannya setelah melihat secara langsung melalui pengalaman belajarnya melalui media pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran pada Proses Belajar Mengajar Geografi menjadi suatu keharusan, karena melalui cara tersebut hasil belajar mengajar diharapkan dapat dicapai secara maksimal.

Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu dipahami, sehingga dapat dipilih sesuai kebutuhan dan kondisi yang ada dilapangan. Media pembelajaran Audiovisual adalah bahan ajar interaktif berupa kombinasi dari dua media dengar dan pandang untuk mengendalikan perintah dan perilaku dari suatu presentasi, media ini bisa diputar melalui komputer dan dapat menampilkan informasi-informasi berupa teks, gambar-gambar, dan suara. Kompleksnya pemanfaatan indra melalui media audiovisual menyebabkan media ini memiliki peranan sangat strategis sebagai alat bantu bagi guru di sekolah pada proses belajar mengajar.

Hasil pelaksanaan rancangan proses pembelajaran adalah kompetensi yang akan dicapai, dengan demikian, guru harus dapat memilih metode dan model yang dapat digunakan dan di kembangkan sebagai sumber rancangan proses pembelajaran untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang telah dirumuskan. Proses belajar mengajar yang dilaksanakan merupakan upaya untuk mencapai tujuan belajar yang biasa disebut dengan hasil belajar. Pada umumnya hasil belajar akan terlihat dari aktivitas siswa tersebut dalam melaksanakan proses belajar, dengan aktifnya siswa tersebut dalam belajar maka ia akan termotivasi dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh

guru, namun kenyataannya, masih banyak guru-guru yang mengajar secara monoton, dimana guru hanya menjelaskan saja, sedangkan siswa hanya mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru bidang studi geografi SMA Negeri 1 Siantar yaitu Ibu Sihombing ditemukan bahwa hasil belajar geografi siswa kelas X masih ada yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sekolah yang ditetapkan yaitu 70 . Hal ini dapat dilihat dari ulangan harian siswa, dimana dari semua siswa kelas X yang mampu memenuhi KKM hanya sebesar 45%, selebihnya belum mencapai nilai yang ditentukan. Siswa cenderung hanya menerima pelajaran, kurang memiliki keberanian dalam menyampaikan pendapat serta tidak bertanya jika ada materi yang kurang jelas. Dengan keadaan seperti ini siswa menjadi cepat merasa bosan.

Untuk mengatasi masalah yang ada dikelas tersebut, maka guru harus mampu menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat memacu siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Salah satu upaya untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan media audio-visual.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan satu jenis pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. *Jigsaw* menggabungkan konsep pengajaran pada teman sekelompok atau teman sebaya

dalam usaha membantu belajar. *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab untuk pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain.

Model *jigsaw* pada hakekatnya model pembelajaran kooperatif yang berpusat pada siswa. Siswa mempunyai peran dan tanggung jawab besar dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motifator. Tujuan model *Jigsaw* ini adalah untuk mengembangkan kerja tim, ketrampilan belajar kooperatif dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh siswa apabila siswa mempelajari materi secara individual. Dalam metode *Jigsaw* ini siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok awal dan kelompok ahli. Setiap siswa yang ada dalam kelompok awal menghususkan diri pada satu bagian dalam sebuah unit pembelajaran. Siswa dalam kelompok awal ini kemudian dibagi lagi untuk masuk kedalam kelompok ahli untuk mendiskusikan materi yang berbeda. Siswa kemudian kembali ke kelompok awal untuk mendiskusikan materi hasil kelompok ahli pada siswa kelompok awal. Dalam konsep ini siswa harus bisa mendapat kesempatan dalam proses belajar supaya semua pemikiran siswa dapat diketahui.

Pembelajaran model *Jigsaw* menuntut setiap siswa untuk bertanggung jawab atas ketuntasan bagian pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok lainnya. Sedangkan media audio-visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Media visual yang mengandung penggunaan suara tambahan untuk memproduksinya. Kalau media visual hanya berupa buku, charts, grafik, gambar, dan sebagainya, tetapi media berbasis audio visual adalah media yang ditambah dengan suara sehingga media ini akan lebih berkesan terhadap siswa.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan audio-visual untuk pembelajaran yaitu: Guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih

dahulu, kemudian baru memilih media audio-visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan, Guru juga harus mengetahui durasi media audio-visual misalnya dalam bentuk film ataupun video, dimana keduanya yang harus disesuaikan dengan jam pelajaran, Mempersiapkan kelas, yang meliputi persiapan siswa dengan memberikan penjelasan global tentang isi film, video atau televisi yang akan diputar dan persiapan peralatan yang akan digunakan demi kelancaran pembelajaran, Aktivitas lanjutan, setelah pemutaran film atau video selesai, sebaiknya guru melakukan refleksi dan tanya jawab dengan siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Oleh karena itu perlu adanya penerapan model kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan media audio-visual dalam materi Tata surya dan jagat raya diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam memecahkan satu masalah, membantu siswa menjadi lebih berani dalam mengajukan ide-ide atau pendapat dan memupuk siswa untuk berkomunikasi dengan baik serta melatih keterampilan siswa dalam bekerja sama. Penerapan model kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan media audio-visual diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas X pada bidang studi Geografi khususnya pada materi tata surya dan jagat raya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah (1) Guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan sering memberikan hapalan kepada siswa sehingga proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru yang monoton, (2) kurangnya aktivitas belajar siswa dalam kegiatan proses belajar di kelas, dan (3) Hasil belajar siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada materi Tata Surya dan Jagat Raya dengan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dengan menggunakan media pembelajaran audio-visual di kelas X SMA N 1 Siantar T.A 2014/2015

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan pada pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah ada penerapan model pembelajaran *jigsaw* dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran geografi dengan materi tata surya dan jagat raya kelas X SMA Negeri 1 Siantar T.A 2014/2015 ?
2. Apakah ada penerapan model pembelajaran *jigsaw* dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran geografi dengan materi tata surya dan jagat raya kelas X SMA Negeri 1 Siantar T.A 2014/2015 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang Ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Penerapan model pembelajaran *jigsaw* dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran geografi dengan materi tata surya dan jagat raya di kelas X SMA Negeri 1 Siantar T.A 2014/2015.

2. Penerapkan model pembelajaran jigsaw dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pelajaran geografi dengan materi tata surya dan jagat raya di kelas X SMA Negeri 1 Siantar T.A 2014/2015.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, yakni :

1. Sebagai bahan referensi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan langkah yang lebih baik selama ini ditempuh
2. Penelitian ini menjadi sebuah pengalaman dan pengenalan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk meningkatkan pembelajaran ke depan.
3. Sebagai bahan masukan bagi guru geografi dalam menentukan metode mengajar yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
4. Sebagai bahan perbandingan, dan pengembangan bagi peneliti dimasa yang akan datang di bidang permasalahan yang sejenis atau bersangkutan.