

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana untuk mengubah tingkah laku kearah yang lebih baik. Pendidikan diharapkan dapat memegang peranan dalam kemajuan suatu bangsa dan negara. Bila semakin tinggi tingkat pendidikan masyarakat suatu negara, maka semakin tinggi pula tingkat kemakmuran masyarakat dinegara tersebut. Dengan tingkat pendidikan yang tinggi dan berkualitas akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi sehingga dapat mewujudkan kemakmuran masyarakat sekaligus menciptakan kemakmuran negara. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan investasi sumber daya manusia jangka panjang yang mempunyai nilai strategis bagi kelangsungan peradaban manusia didunia.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia ialah melalui proses belajar mengajar (PBM). Proses belajar mengajar merupakan suatu bentuk komunikasi antara subjek didik dengan pendidik, antara siswa dengan guru. Proses belajar tersebut tampak lewat perilaku siswa dalam mempelajari bahan belajar. Perilaku belajar tersebut tampak pada tindak-tindak belajar tentang suatu mata pelajaran. Perilaku belajar tersebut merupakan respon siswa terhadap tindak mengajar atau tindak pembelajaran dari guru. Guru merupakan factor yang sangat mempengaruhi dalam proses belajar mengajar karena guru harus berinteraksi dengan siswa secara penuh untuk menemukan makna belajar yang berarti dan memungkinkan siswa belajar dengan sukarela dengan motivasi yang tinggi. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru tidak saja dituntut mampu melakukan transformasi

ilmu terhadap siswa saja, tetapi juga mampu memilih strategi, metode, serta metode yang efektif dan efisien.

Hasil pelaksanaan rancangan proses pembelajaran adalah kompetensi yang akan dicapai. Dengan demikian, guru harus dapat memilih model serta metode yang dapat digunakan dan dikembangkan 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 observasi dan wawancara dengan guru geografi SMA Swasta Al Ulum Medan, ditemukan bahwa hasil belajar geografi siswa kelas X masih ada yang belum mencapai Kriteria ketuntasan Minimum (KKM) sekolah yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa, dimana dari semua siswa kelas X, yang mampu memenuhi KKM hanya sebesar 45%, selebihnya belum mencapai nilai yang ditentukan.

Rendahnya hasil belajar siswa disekolah diduga dipengaruhi oleh masih kurang variasi penggunaan metode pembelajaran yang dilakukan guru, sehingga disaat melakukan pembelajaran kurang interaksi antara guru dengan siswa. Sehingga siswa kurang dapat mengoptimalkan potensi yang dimiliki untuk melakukan aktivitas dengan baik. 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 tersebut, guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang melibatkan siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar geografi. Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru ialah dengan menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. dalam pemilihan metode pembelajarn, guru juga dapat mengkolaborasikan dua metode dalam proses pembelajaran. Seperti penerapan metode *Jigsaw learning* dengan metode *Crossword Puzzle*.

Metode *Jigsaw learning* pada hakikatnya merupakan metode yang berpusat pada siswa. Siswa mempunyai peran dan tanggung jawab besar dalam pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Tujuan metode *jigsaw* ini adalah mengembangkan kerja tim, keterampilan belajar dan penguasaan pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh siswa apabila siswa mempelajari materi secara individual.

Sedangkan metode *crossword puzzle* merupakan suatu game yang memungkinkan peserta memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Metode *crossword puzzle* ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.

Penggabungan kedua metode tersebut dikaitkan dengan materi pembelajaran. Materi yang dipelajari ialah materi hidrosfer yang kompetensi dasarnya ialah

menganalisis hidrosfer dan dampaknya terhadap permukaan bumi. Dalam kolaborasi metode *jigsaw learning* dan *crossword puzzle* ini siswa harus mampu menganalisis, memahami, berinteraksi dengan baik oleh temannya serta mampu dalam mengeluarkan pendapatnya mengenai materi yang diajarkan, sehingga melalui penerapan kolaborasi metode ini kompetensi dasar materi tersebut dapat tercapai dan juga dapat meningkatkan hasil belajar geografi siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah: (1) metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, (2) metode pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran , (3) siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, (4) aktivitas siswa dalam kegiatan belajar masih rendah, (5) hasil belajar geografi masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalahnya ialah:

1. Aktivitas siswa dalam penerapan kolaborasi metode *jigsaw learning* dengan metode *crossword puzzle* pada materi hidrosfer kelas X SMA Swasta Al Ulum.
2. Hasil belajar siswa dalam penerapan kolaborasi metode *jigsaw learning* dengan metode *crossword puzzle* pada materi hidrosfer kelas X SMA Swasta Al Ulum.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa dalam penerapan kolaborasi metode *jigsaw learning* dengan metode *crossword puzzle* pada materi hidrosfer kelas X SMA Swasta Al Ulum?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Swasta Al Ulum melalui kolaborasi metode *jigsaw learning* dengan metode *crossword puzzle* pada materi hidrosfer?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa dalam penerapan kolaborasi metode *jigsaw learning* dengan metode *crossword puzzle* pada materi hidrosfer kelas X SMA Swasta Al Ulum.
2. Peningkatan hasil belajar geografi siswa melalui penerapan kolaborasi metode *jigsaw learning* dengan metode *crossword puzzle* pada materi hidrosfer kelas X SMA Swasta Al Ulum.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini ialah

1. Sebagai penambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Serta memberikan suasana baru bagi siswa.
2. Sebagai bahan referensi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan langkah yang lebih baik dibandingkan langkah yang selama ini ditempuh.