

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan yang sangat penting dalam pembangunan. Keberhasilan pembangunan disektor pendidikan mempunyai pengaruh sangat luas terhadap pengaruh sektor lainnya. Pendidikan yang diselenggarakan dengan baik dan bermutu akan menghasilkan manusia yang tangguh bagi pembangunan nasional. Sehubungan dengan hal tersebut komisi tentang pendidikan abad ke-21 merekomendasikan empat strategi dalam mensukseskan pendidikan : Pertama, *learning to learn* yaitu memuat bagaimana siswa mampu menggali informasi yang ada di sekitarnya dari ledakan informasi itu sendiri. Kedua, *learning to be* yaitu siswa diharapkan mampu untuk mengenali dirinya sendiri serta mampu beradaptasi dengan lingkungannya. Ketiga, *learning to do* yaitu berupa tindakan atau aksi untuk memunculkan ide yang berkaitan dengan sains. Keempat, *learning to be together* yaitu memuat bagaimana hidup dalam masyarakat yang saling bergantung antara satu dengan yang lain sehingga mampu bersaing secara sehat dan bekerja sama seperti mampu menghargai orang lain (Trianto, 2010).

Salah satu pendidikan yang perlu mendapat perhatian adalah ilmu pengetahuan alam. Fisika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan alam (IPA) atau sains yang merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Namun, kebanyakan siswa selalu menganggap bahwa IPA, terutama fisika, merupakan pelajaran yang sulit. Hal ini menyebabkan rendahnya nilai ujian siswa pada pelajaran fisika. Selain itu juga pembelajaran yang tidak menarik dan monoton dengan model yang sama membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Kebosanan dan kejenuhan siswa dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak memperhatikan guru saat menerangkan, karena siswa lebih tertarik dengan hal-hal yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan salah seorang guru fisika di SMA Negeri 20 Medan, masalah di atas juga terjadi di sekolah ini. Siswa beranggapan bahwa fisika sulit dan kurang menarik. Sehingga pembelajaran lebih berpusat pada guru, dimana guru lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan kerja sama antar siswa masih kurang. Hal ini dapat menyebabkan pembelajarannya berjalan tidak baik karena siswa merasa tidak nyaman, merasa bosan dan lama kelamaan enggan untuk belajar fisika yang akhirnya menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Dapat dilihat dari hasil belajar fisika siswa di SMA Negeri 20 Medan dengan nilai rata-ratanya hanya 67. Cukup jauh dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 75.

Sehubungan dengan masalah di atas, peneliti tertarik untuk menerapkan suatu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang berbantu animasi *flash*. Dalam model pembelajaran ini siswa dituntut untuk menguasai materi dengan baik, karena setiap siswa bertanggung jawab untuk menjelaskan materi yang telah mereka pelajari pada teman kelompoknya. Selain itu, siswa juga dituntut mempunyai keterampilan belajar kooperatif, dimana siswa harus bergabung dengan anggota kelompok lain untuk membahas materi yang sama. Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa, juga diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan daya ingat siswa terhadap pelajaran fisika.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, hasil belajar siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw ini sudah pernah diteliti oleh Nurhaeni (2011), pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 51,54 menjadi 62,08 pada tindakan siklus II dan 73,64 pada tindakan siklus III, selanjutnya pada siklus IV meningkat menjadi 79,18. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Jumarni (2013), hasil belajar siswa pada kondisi awal dengan rata-rata kelas 56,50 meningkat menjadi 60,37 sebagai hasil dari tindakan pertama dan hasil dari tindakan kedua meningkat menjadi 77,5. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hertiavi (2010), nilai rata-rata siswa pada siklus I sebesar 68,32 meningkat menjadi 73,62 pada tindakan siklus II dan pada siklus III meningkat menjadi

83,84. Tampak jelas dari penelitian terdahulu bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dapat dilihat dari subjek penelitian, lokasi penelitian, sampel dalam penelitian, materi yang akan dibawakan dalam penelitian, waktu pelaksanaan penelitian, dan jenis penelitian dimana peneliti sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan quasi eksperimen. Selain itu, penelitian ini dibantu dengan media animasi *flash*. Menggunakan media gambar yang bergerak akan membuat siswa tertarik untuk belajar dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya, juga dapat memberikan pengalaman baru kepada siswa tanpa harus mendatangi objek yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Animasi *Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembiasan Cahaya Di Kelas X SMAN 20 Medan T.P. 2013/2014”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa menganggap fisika merupakan pelajaran yang sulit dan kurang menarik.
2. Hasil belajar siswa untuk pelajaran fisika masih rendah.
3. Model pembelajaran yang kurang bervariasi.
4. Kurangnya keterlibatan atau aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

1.3. Batasan Masalah

Untuk memberikan ruang lingkup yang jelas pada pembahasan maka penelitian ini dibatasi dengan :

1. Subjek penelitian adalah siswa SMAN 20 Medan kelas X semester II T.P. 2013/2014.
2. Materi yang diajarkan dibatasi hanya pada pembiasan cahaya.
3. Model yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah kooperatif tipe Jigsaw berbantu animasi *flash*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantu animasi *flash* pada materi pembiasan cahaya di kelas X SMAN 20 Medan T.P. 2013/2014?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pembiasan cahaya di kelas X SMAN 20 Medan T.P. 2013/2014?
3. Bagaimana aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw berbantu animasi *flash* pada materi pembiasan cahaya di kelas X SMAN 20 Medan T.P. 2013/2014?
4. Adakah pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantu animasi *flash* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembiasan cahaya di kelas X SMAN 20 Medan T.P. 2013/2014?

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantu animasi *flash* pada materi pembiasan cahaya di kelas X SMAN 20 Medan T.P. 2013/2014.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada materi pembiasan cahaya di kelas X SMAN 20 Medan T.P. 2013/2014.
3. Untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe Jigsaw berbantu animasi *flash* pada materi pembiasan cahaya di kelas X SMAN 20 Medan T.P. 2013/2014.
4. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantu animasi *flash* terhadap hasil belajar siswa pada materi pembiasan cahaya di kelas X SMAN 20 Medan T.P. 2013/2014.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan informasi hasil belajar pada materi pembiasan cahaya yang diajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang berbantu animasi *flash* dan pembelajaran konvensional di SMAN 20 Medan.
2. Sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Sebagai bahan masukan untuk peneliti sebagai calon guru untuk dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang berbantu animasi *flash* dalam pembelajaran fisika.

1.7. Defenisi Operasional

1. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2005).
2. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce, 1992).
3. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai paling sedikit tiga tujuan penting: prestasi akademis, toleransi dan penerima terhadap keanekaragaman, dan pengembangan keterampilan sosial (Arends, 2008).
4. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Sadiman, 2009).