

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di sekolah, mata pelajaran biologi cenderung dipandang sebagai mata pelajaran yang kurang disukai oleh sebahagian siswa, karena pada mata pelajaran biologi siswa dituntut untuk lebih banyak menghafal sehingga butuh ketekunan dan kemampuan menghafal yang cukup tinggi dalam menguasai materi pelajaran biologi di sekolah. Oleh karena itu, para guru harus berusaha untuk memiliki kreativitas yang tinggi dalam mengajar untuk menciptakan kondisi yang menyenangkan dan tidak monoton kepada para siswa di dalam kelas, sehingga pada akhirnya siswa merasa tertantang dan menyukai mata pelajaran biologi (Isjoni, 2010).

Begitu juga ketika siswa melanjutkannya pada jenjang perguruan tinggi. Sebagai peserta didik di kampus, mahasiswa juga harus didorong untuk dapat lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengemukakan gagasan atau pendapatnya di dalam kelas. Peran aktif mahasiswa sangat penting untuk mampu menghasilkan pembelajaran yang baik untuk kepentingan dirinya dan mahasiswa yang lain sehingga interaksi antara dosen dan mahasiswa dapat berjalan dengan baik, dan mahasiswa dapat mengemukakan gagasannya. Oleh sebab itu pendidik yakni dosen diharuskan menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan mahasiswa dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa juga. Dengan demikian alur proses belajar tidak harus berasal

dari dosen menuju mahasiswa. Mahasiswa bisa juga saling mengajar dengan sesama mahasiswa yang lainnya yakni dengan pengajaran melalui rekan sebaya (*peer teaching*) (Efi, 2007).

Di Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan (UMTS), dapat dilihat bahwa masih ada pembelajaran beberapa dosen yang tetap menggunakan model pembelajaran konvensional di dalam kelas. Dosen masih menerangkan materi perkuliahan dengan menggunakan spidol maupun LCD proyektor dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada para mahasiswa. Kondisi tersebut dapat membuat mahasiswa minim akan interaksi belajar yang hanya berpusat kepada dosen saja sehingga dapat menimbulkan kurangnya minat dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan observasi pada kegiatan belajar mengajar yang berlangsung di UMTS, dosen memberikan materi perkuliahan secara monoton dan searah dengan dosen sebagai alur proses pembelajaran. Akibatnya para mahasiswa belum secara maksimal terlibat aktif dalam pembelajaran, menjawab pertanyaan, gagasan atau pendapatnya terhadap materi seperti pembelajaran yang diberikan. Hal tersebut menyebabkan minimnya interaksi proses pembelajaran yang terjadi antara dosen dengan para mahasiswa, dan mahasiswa merasa bosan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Untuk meningkatkan interaksi belajar mengajar dan kemampuan mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan tingkat tinggi serta meningkatkan hasil belajar mahasiswa, maka diperlukan model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk bekerja sama dengan mahasiswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Model pembelajaran yang

diperlukan adalah pembelajaran kooperatif yang memungkinkan mahasiswa dapat bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama yakni memaksimalkan belajar berbagi informasi dengan mahasiswa lainnya dan saling belajar mengajar sesamanya dalam meningkatkan hasil belajar.

Slavin (1995) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan proses pembelajaran dimana peserta didik mengerjakan tugas secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok. Sehingga dalam pelaksanaannya, pendidik (dosen) tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, tetapi mahasiswa sebagai peserta didik dituntut untuk berbagi informasi dan saling belajar sesama mereka.

Jenis pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar mahasiswa adalah Jigsaw II, dan STAD (*Student Team Achievement Division*). Pembelajaran kooperatif Jigsaw II merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang dapat mendorong mahasiswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Metode ini menyangkut kerjasama dan saling ketergantungan antara mahasiswa yang satu dengan mahasiswa yang lain. Masing-masing anggota kelompok dalam metode Jigsaw II mempelajari semua materi dan setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari bagiannya masing-masing. Keaktifan mahasiswa yang rendah dapat teratasi melalui belajar menjelaskan kepada teman, diskusi dan presentasi (Slavin, 1995; dan Setyani, 2011).

Model pembelajaran kooperatif STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang sederhana, mudah diterapkan dalam pembelajaran pada umumnya. Pembelajaran kooperatif STAD dicirikan oleh suatu struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif. Dalam model kooperatif STAD, peserta didik ditugaskan untuk bekerja dalam kelompoknya setelah dosen menyampaikan bahan pelajaran dan mengharuskan semua anggota menguasai pelajaran dan saling membantu untuk memahami bahan pelajaran melalui tutorial, kuis, atau diskusi. Sehingga untuk mendapatkan penghargaan, setiap siswa dalam kelompok harus membantu kelompoknya. Keberhasilan kelompok tergantung keberhasilan individu, sehingga setiap anggota kelompok tidak bisa menggantungkan pada anggota yang lain (Slavin, 1995; dan Karuru, 2003).

Melalui pembelajaran kooperatif di atas, mahasiswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik mempelajari materi akademik serta keterampilan antar pribadi pada masing-masing mahasiswa. Kegiatan bekerjasama ini dapat mengembangkan tingkat pemikiran yang tinggi dalam menjawab pertanyaan tingkat tinggi yang diberikan oleh dosen, keterampilan komunikasi yang penting, meningkatkan minat, percaya diri, kesadaran bersosial dan sikap toleransi terhadap perbedaan individu dalam mengemukakan pendapat (Hartati, 1997; dan Kauchak, 1998).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Berger dan Hanze (2007), pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II dapat memberi manfaat dalam memberikan pengalaman kompetensi pada mekanisme psikologis mahasiswa pada

mata kuliah biologi. Iksan dan Zakaria (2007) juga mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif Jigsaw II dapat digunakan sebagai metode alternatif untuk melibatkan mahasiswa secara aktif dalam berbagi ide dan bekerja secara kooperatif untuk menyelesaikan tugas akademiknya di dalam kelas. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Qiao & Jin (2010) yang mengemukakan bahwa dengan teknik pembelajaran kooperatif Jigsaw II, dosen dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dengan memfokuskan mahasiswa dengan cara yang efektif yaitu mempromosikan mahasiswa dalam berpartisipasi dan antusiasme ketika kegiatan belajar mengajar pada mata kuliah biologi serta dapat menyelesaikan tugas-tugasnya di kampus.

Prilatama (2008) mengemukakan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif model STAD dapat meningkatkan aktivitas belajar dan prestasi belajar bagi peserta didik. Pernyataan yang sama juga dikemukakan oleh Widowati (2011) bahwa dengan penggunaan metode-metode efektif interaktif dengan pembelajaran kooperatif berupa STAD akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa dengan bekerjasama menemukan permasalahan perkuliahan dan bersama-sama mencari dan menemukan solusi untuk perbaikan yang lebih tepat dan komprehensif berkaitan permasalahan perkuliahan dalam bidang studinya. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis menarik judul penelitian mengenai *Perbedaan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw II dengan STAD Terhadap Hasil Belajar, Kemampuan Mahasiswa Mengemukakan Pendapat, dan Menjawab Pertanyaan Tingkat Tinggi di Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan.*

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang teridentifikasi berdasarkan uraian latar belakang, yaitu: (1) masih kurang aktifnya mahasiswa bertanya, dan menjawab pertanyaan ketika proses pembelajaran berlangsung; (2) minimnya kemampuan mahasiswa dalam memberikan gagasan atau pendapatnya pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas; (3) kurang berjalannya interaksi pembelajaran yang baik antara dosen dengan mahasiswa; (4) masih minimnya inovasi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik (dosen); (5) alur proses belajar selalu monoton dan satu arah berasal dari dosen; (6) dosen masih menggunakan pembelajaran model konvensional (ceramah tanya jawab); dan (7) kurangnya minat dan motivasi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan dan agar masalah yang diteliti lebih jelas dan terarah maka batasan masalah pada penelitian ini adalah: (1) model pembelajaran berupa kooperatif tipe Jigsaw II dan STAD; (2) materi pembelajaran yakni struktur dan perkembangan tumbuhan (morfologi tumbuhan); (3) hasil belajar yaitu ranah kognitif mahasiswa; (4) kemampuan mahasiswa dalam mengemukakan pendapat; dan (5) kemampuan mahasiswa menjawab pertanyaan analisis.

1.4. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran kooperatif Jigsaw II, STAD, dan konvensional pada materi struktur dan perkembangan tumbuhan?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan mahasiswa menjawab pertanyaan analisis yang dibelajarkan dengan pembelajaran kooperatif Jigsaw II, STAD, dan konvensional pada materi struktur dan perkembangan tumbuhan?
3. Apakah terdapat perbedaan kemampuan mahasiswa dalam mengemukakan pendapat yang dibelajarkan dengan pembelajaran kooperatif Jigsaw II, STAD, dan konvensional pada materi struktur dan perkembangan tumbuhan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan:

1. Hasil belajar mahasiswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran kooperatif Jigsaw II, STAD, dan konvensional pada materi struktur dan perkembangan tumbuhan.
2. Kemampuan mahasiswa menjawab pertanyaan analisis yang dibelajarkan dengan pembelajaran kooperatif Jigsaw II, STAD, dan konvensional pada materi struktur dan perkembangan tumbuhan.

3. Kemampuan mahasiswa dalam mengemukakan pendapat yang dibelajarkan dengan pembelajaran kooperatif Jigsaw II, STAD, dan konvensional pada materi struktur dan perkembangan tumbuhan.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini bermanfaat:

- (1) untuk menambah khasanah pengetahuan mengenai model pembelajaran biologi khususnya kooperatif Jigsaw II dan STAD; (2) sebagai bahan informasi bagi praktisi pendidikan khususnya para pendidik baik itu oleh para guru dan dosen pada pembelajaran biologi khususnya kooperatif Jigsaw II dan STAD; dan (3) sebagai referensi tambahan kepada para peneliti yang berminat untuk mengembangkan penelitian mengenai model pembelajaran kooperatif berupa Jigsaw II maupun STAD. Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat: (1) dalam upaya meningkatkan hasil belajar mahasiswa, membangun kemampuan mahasiswa dalam mengemukakan pendapat serta menjawab pertanyaan analisis; dan (2) sebagai penerapan praktis bagi para pendidik yakni para guru dan dosen dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa, membangun kemampuan mahasiswa dalam mengemukakan pendapat serta menjawab pertanyaan analisis dengan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II dan STAD.