

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Peranan pendidikan di Indonesia menjadi prioritas utama, secara jelas di dalam UUD 1945 pada pasal 31 ayat 2 menyebutkan bahwa pemerintah mengusahakan dan penyelenggara akan satu sistem pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang sejarah, sejalan dengan hal tersebut GBHN 1988 dinyatakan peranan pendidikan nasional yang kaitannya dengan sejarah yaitu meningkatkan kualitas manusia Indonesia, bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian, berdisiplin, bekerja keras. Selain itu yang perlu digarisbawahi adalah bahwa pendidikan nasional harus mampu menumbuhkan dan memperdalam rasa cinta tanah air (nasionalisme) dan mempertebal semangat kebangsaan (patriotisme).

Suatu pernyataan yang sangat fenomenal dari Presiden Sukarno bahwa *"bangsa yang besar adalah bangsa yang selalu menghargai sejarah perjuangan bangsanya"*. Justifikasi sejarah dalam perjalanan suatu bangsa dengan sendirinya akan membentuk karakter dan kepribadian yang sesuai dengan jiwa jaman tersebut.

Pencapaian tujuan pendidikan nasional setiap 10 tahun sekali selalu dilakukan penyempurnaan atau revisi kurikulum seperti tahun 1975, 1984, 1994, suplemen 1999, 2004 (berbasis kompetensi), kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP 2006) dimana di dalamnya terdapat perubahan materi dalam

pembelajaran sejarah dan siswa dinyatakan harus lebih kreatif, inovatif, dan berkarakter. (Depdiknas 2013: 27).

Belajar merupakan aktivitas manusia yang penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, sejak lahir sampai akhir hayat manusia tidak pernah lepas dari proses belajar. Dimulai dari lingkungan keluarga, masyarakat dan sekolah manusia selalu dituntut untuk terus belajar. Sekolah adalah suatu wadah yang paling erat hubungannya dengan kegiatan pembelajaran. Kualitas pembelajaran pada suatu sekolah dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil pembelajaran pada sekolah tersebut. Apabila proses dan hasilnya baik, maka dapat dikatakan bahwa kualitas pembelajaran juga baik.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dipengaruhi oleh model pembelajaran yang digunakan guru. Jika model pembelajarannya menarik dan terpusat pada siswa maka motivasi dan perhatian siswa akan meningkat dan selanjutnya kualitas pembelajaran juga dapat meningkat. Akan tetapi dalam proses pembelajaran walaupun tujuan pembelajaran sudah ditentukan, masih sering ditemui adanya kerjasama yang kurang antara guru dan siswa. Ada persepsi umum yang sudah berakar dalam dunia pendidikan. Persepsi ini menganggap bahwa sudah merupakan tugas guru untuk mengajar dan menyodori siswa dengan muatan-muatan informasi dan pengetahuan. Guru perlu bersikap atau setidaknya dipandang oleh siswa sebagai yang serba tahu dan sumber informasi.

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman di lapangan selama penulis melaksanakan kegiatan PPL-KKM di SMA Negeri I Sandai Kabupaten

Ketapang peneliti menemukan bahwa, metode yang digunakan dalam pembelajaran adalah metode ceramah, metode ini selalu digunakan dan menjadi pilihan dalam penyampaian materi, dengan adanya metode seperti ini mengakibatkan menurunnya motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan berdampak tidak meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu siswa lebih cenderung diam sehingga berdampak tidak memenuhi nilai yang ditentukan sekolah yaitu nilai tersebut tidak memenuhi nilai KKM, nilai KKM yang diharapkan yaitu 70. Khususnya pada materi Peradaban Kuno Asia Afrika. Kebanyakan siswa berpendapat bahwa materi Peradaban Kuno Asia Afrika sangat membingungkan dikarenakan materi tersebut terlalu panjang dan cakupannya luas. Hal ini dapat dilihat bahwa rata-rata penguasaan materi 45% dan hasil belajar siswa hanya 64% dan sebagian besar siswa nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tidak tercapai, karena dengan model ceramah siswa tidak bisa mengungkapkan keinginan dan kurang aktif untuk melakukan pembelajaran.

Pada kenyataannya pihak sekolah sangat banyak mengharapkan tingkat ketuntasan belajar peserta didik dapat meningkat terutama dalam pembelajaran Sejarah khususnya pada materi Peradaban Kuno Asia Afrika. Dan tujuan yang ingin dicapai secara maksimal baik dalam proses pembelajaran maupun peningkatan prestasi belajar siswa. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam dunia pendidikan, saat ini berkembang berbagai model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar. Sikap belajar di kalangan siswa, maupun berfikir kritis, memiliki

keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang optimal, karena itulah model pembelajaran dari waktu ke waktu terus mengalami perubahan. Dimana model-model pembelajaran tradisional kini mulai ditinggalkan dan berganti dengan model pembelajaran yang lebih modern.

Harapan dan kenyataan di atas peneliti bermaksud meneliti lebih lanjut tentang sejauh mana, Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Materi Peradaban Kuno Asia-Afrika Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X SMA Negeri I Sandai Kabupaten Ketapang, dan berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, maka dibutuhkan tindakan yang mampu menjadi jalan keluarnya. Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) merupakan rangkaian “riset-tindakan-riSET-tindakan” yang dilakukan secara siklus dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah tersebut terpecahkan (Mahmud, 2011: 199). Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan berbagai macam pendekatan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggota terdiri empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dikembangkan oleh Elliot Aronson dan kawan-kawannya dari Universitas Texas; dan kemudian diadaptasikan oleh Slavin dan kawan-kawan (Trianto, 2010: 73). Dalam model *Jigsaw* para siswa dari suatu kelas dikelompokkan menjadi beberapa tim belajar yang beranggotakan 5 atau 6 orang secara heterogen kemudian guru memberikan bahan ajar dalam bentuk teks kepada setiap kelompok dan setiap siswa dalam satu kelompok bertanggung jawab untuk mempelajari satu porsi materinya. Para anggota dari tim-tim yang berbeda membahas topik yang sama bertemu untuk belajar dan saling membantu dalam mempelajari topik tersebut. Kelompok semacam ini dalam model *jigsaw* dibagi menjadi dua yaitu kelompok ahli (*expert group*), dan kelompok semula (*home teams*).

Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap suatu materi dalam model pembelajaran maka hasil belajarnya harus meningkat, maka dilakukan dengan evaluasi hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah hasil evaluasi dari suatu proses pengajaran yang dapat diuji dengan tes atau suatu penilaian, yang didasarkan oleh usaha sadar, terencana, dan sistematis berupa perubahan pada diri seseorang atau siswa. Atas usahanya sendiri yang dapat mengubah situasi pengetahuan, perkembangan, keterampilan, dan sikap dalam melakukan kegiatan belajar. Purwanto (2011: 38) memberikan pengertian prestasi belajar yaitu “hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam rapor”. Sedangkan menurut, Sudjana (2004: 22) menyatakan bahwa, “hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan maupun keterampilan yang diwujudkan dalam bentuk nilai terhadap siswa yang mengikuti proses pembelajaran dalam mata pelajaran. Dalam kaitannya dengan penelitian ini maka yang dimaksud dengan hasil belajar adalah nilai siswa selama mengikuti pembelajaran sejarah.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Sandai Kabupaten Ketapang tentang Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Materi Peradaban Kuno Asia-Afrika Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X SMA Negeri 1 Sandai Kabupaten Ketapang. Karena bagi peneliti, model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan metode pembelajaran yang dapat mengganti suasana belajar siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. dengan memberikan kesempatan lebih banyak kepada anak untuk berpikir secara individu, bekerjasama dengan teman lain dan saling berbagi satu sama lain.

Selain pihak sekolah, terutama guru yang mengajar sejarah di SMA Negeri 1 Sandai Kabupaten Ketapang memberi tanggapan yang baik dan mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti mengambil fokus penelitian yaitu “Bagaimanakah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Materi Peradaban Kuno Asia-

Afrika Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sandai Kabupaten Ketapang”. Kemudian untuk sub-sub masalahnya yaitu :

1. Bagaimanakah proses perencanaan pembelajaran Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Materi Peradaban Kuno Asia-Afrika Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 1 Sandai ?
2. Bagaimanakah proses pelaksanaan pembelajaran Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* pada materi Peradaban Kuno Asia-Afrika dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X SMA Negeri 1 Sandai ?
3. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa Melalui Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Materi Peradaban Kuno Asia-Afrika Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sandai?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui proses perencanaan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran sejarah di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sandai Kabupaten Ketapang.
2. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran sejarah di kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sandai Kabupaten Ketapang.
3. Untuk mengetahui Apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X dengan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

#### D. Manfaat Penelitian

Sudah seharusnya pada setiap kegiatan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Begitu pula dalam penelitian ini dimana terdapat manfaat praktis dan manfaat teoritis didalamnya. Adapun manfaat praktis dan manfaat teoritis dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada mata pelajaran sejarah dengan digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sandai.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi siswa

Melalui penelitian ini diharapkan siswa dapat lebih aktif, bisa bekerja sama, mampu bersosialisasi dengan teman.

###### b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan model pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa di dalam kelas.

###### c. Bagi Kepala Sekolah

Dengan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada pihak sekolah untuk meningkatkan kinerja pengelolaan



pembelajaran, terutama dalam menemukan dan mempergunakan model pembelajaran alternatif di kelas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas sekolah, guru dan siswa.

d. Bagi Peneliti

Dengan penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengaplikasikan disiplin ilmu selama menempuh perkuliahan dengan keadaan nyata di lapangan sehingga menambah pengalaman serta menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran.

## **E. Ruang Lingkup Penelitian**

### **1. Variabel Penelitian**

Variabel adalah gejala-gejala yang menunjukkan variasi baik dalam jenis maupun tingkatannya. Sesuai dengan pendapat Sugiyono (2013: 60) menyatakan variabel adalah “gejala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya“.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa variabel dalam penelitian ini menggunakan variabel tunggal dengan mengungkapkan gejala yang terdapat dalam objek penelitian tanpa dihubungkan dengan yang lain sebagai penyebabnya. Variabel dalam penelitian adalah “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Materi Peradaban Kuno Asia-Afrika Dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sandai Kabupaten Ketapang”. Dengan indikator variabel sebagai berikut:

a. Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan indikator :

- 1) Pembentukan kelompok asal
  - 2) Pembelajaran pada kelompok asal
  - 3) Pembentukan kelompok ahli
  - 4) Diskusi kelompok ahli
  - 5) Diskusi kelompok asal
  - 6) Diskusi kelas
  - 7) Pemberian kuis
  - 8) Pemberian penghargaan kelompok.
- (Priyanto dalam Made Wena, 2010: 194).

b. Hasil Belajar, dengan indikator hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Aspek Kognitif
- 2) Aspek Afektif
- 3) Aspek Psikomotorik

Dari tiga indikator peneliti mengambil aspek kognitif yang akan dijadikan tolak ukur hasil penelitian.

## 2. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran antara pembaca dan peneliti, maka peneliti memandang perlu untuk menjelaskan yang dimaksud dalam penelitian.

a. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses evaluasi yang semula terdapat interaksi antara guru dan siswa, seperti bertanya, mengajukan pendapat dan bertukar pikiran dalam proses belajar dan mengajar di dalam kelas.

b. Kooperatif tipe *Jigsaw*

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggota terdiri empat sampai

enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pada hakikatnya pembelajaran kooperatif sama dengan kerja kelompok.

c. Sedangkan *Jigsaw* ialah pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa dalam menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk diskusi kelompok, juga melatih interaksi sosial dalam kelompok heterogen.

d. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, lokasi penelitian yang diteliti adalah kelas X A SMA Negeri 1 Sandai Kabupaten Ketapang.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan adalah suatu dugaan yang bakal terjadi jika suatu tindakan dilakukan (Mahmud, 2011: 217). Hipotesis adalah kalimat pernyataan penelitian yang dihasilkan dari hasil kajian teoretis dunia pustaka. Pernyataan ini merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang dikaji dalam penelitian.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penerapan Model Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Materi Peradaban Kuno Asia-Afrika Dalam Pembelajaran Sejarah Di Kelas X SMA Negeri I Sandai dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.