

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tetap (Dedy Mulyasana, 2011).

Pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, baik dari segi spiritual, sosial dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya dan masyarakat. Pendidikan yang terencana, terarah dan berkesinambungan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya secara optimal baik aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotorik. Dalam mencapai tujuan pendidikan perlu diupayakan suatu sistem pendidikan yang mampu membentuk kepribadian dan keterampilan peserta didik yang unggul yakni kreatif, jujur, dapat dipercaya, bertanggung jawab, dan memiliki solidaritas sosial tinggi. (Triyanto, Anita, & Suryani, 2013).

Pendidikan sekolah merupakan suatu lembaga untuk mengembangkan sumberdaya manusia yang dilakukan secara sistematis, praktis dan berjenjang. Dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, guru memiliki peranan yang sangat penting demi tercapainya proses pembelajaran yang baik. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, seorang guru harus memiliki keaktifan dan kreatifitas yang tinggi dalam kegiatan belajar mengajar, dengan begitu maka guru setidaknya bisa menciptakan suasana belajar dengan baik sehingga peserta didik akan mempunyai

minat belajar dan akan memiliki respon belajar yang baik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu hasil belajar yang memuaskan. (Sahidin & Jamil, 2013).

Proses kegiatan pendidikan banyak faktor yang berperan dalam mencapai tujuannya seperti persiapan, strategi, metode, model, pendekatan, dan media. Pengaplikasian komponen-komponen tersebut dapat membantu terwujudnya tujuan pembelajaran dan pemahaman peserta didik akan semakin bertambah. Pengajaran akan lebih efektif apabila objek dan kejadian yang menjadi bahan pengajaran dapat divisualisasikan secara realistik atau menyerupai keadaan yang sebenarnya, namun tidaklah berarti bahwa media harus selalu menyerupai keadaan yang sebenarnya. (Sudjana, 2009).

Penggunaan model dan media yang berkembang saat ini untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi atau informasi kepada siswa. Model dan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sangat banyak dan bervariasi. Dalam memilih model dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan bentuk pengajaran (individu dan kelompok). Pada dasarnya tidak ada model dan media pembelajaran yang paling baik, sebab setiap model dan media pembelajaran yang digunakan pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, model dan media yang digunakan dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan (Inayah & Khoiri, 2018).

Model dan Media pembelajaran menjadi sarana materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum sedemikian rupa sehingga memberikan motivasi dalam pembelajaran agar dapat dipahami dan menyerap semua pelajaran yang diberikan

guru tersebut terutama dalam pelajaran IPA. Dengan model dan media proses pembelajaran akan tersampaikan secara efektif dan efisien, sehingga guru dituntut mampu menguasai model dan media pengajaran yang akan diaplikasikan di dalam kelas. Salah satu model dan media pembelajaran yang efektif dan efisien yaitu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan media visual.

Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menitik beratkan kepada kerja kelompok dalam bentuk kelompok kecil. Model pembelajaran jigsaw merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Dalam pembelajaran ini, siswa juga memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi. Anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Soimin, 2014).

Kehadiran media mempunyai arti penting dalam proses pembelajaran. Ketidakjelasan yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan media sebagai sarana perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media (Nurul, Jamzuri, & Dwi, 2013). Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dielakkan keberadaannya. Maka dari itu untuk membantu kemudahan dalam pemahaman materi ajar diperlukan media

pembelajaran sebagai perantara. Namun ketersediaan media pembelajaran di sekolah masih sangat minim.

Media pembelajaran diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Muhammad Ali, 2010). Media yang dipergunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan murid agar materi yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi di MTsN 1 Konawe Selatan pada kelas VII didapati bahwa kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat ada siswa yang acuh saat guru sedang menjelaskan materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif, siswa hanya mencatat dan mendengarkan yang diucapkan oleh guru. Selain itu, ada siswa yang mengantuk saat proses pembelajaran, ada juga siswa yang melakukan aktivitas lain seperti bercerita dengan teman sebangku, mengganggu teman yang sedang belajar, dan ada siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat. Pembelajaran lebih didominasi oleh guru dan dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa mengkolaborasikan dengan model lain yang lebih variatif.

Model pembelajaran yang digunakan guru selama ini yaitu model konvensional. Dimana dalam prosesnya guru hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, serta sarana prasarana yang belum memadai sehingga proses

pembelajaran kurang efektif. Sehingga menyebabkan sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dan biasanya siswa kurang aktif dan tidak mau bertanya dan merasa bosan, hanya mendengarkan materi yang diberikan oleh guru tanpa memahaminya.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, ada kecenderungan dalam dunia kependidikan untuk kembali pada pemikiran bahwa siswa akan belajar lebih baik jika lingkungan di ciptakan secara alamiah. Belajar lebih bermakna jika siswa “mengalami” sendiri apa yang sedang di pelajarnya, bukan “mengetahuinya”. Pembelajaran yang berorientasi target penguasaan materi terbukti berhasil dalam “mengingat” jangka pendek, namun gagal dalam hal membekali anak untuk memecahkan persoalan yang dihadapi dalam kehidupan jangka panjang. Oleh karenanya pendekatan pembelajaran kontekstual menjadi tumpuan untuk “menghidupkan” kelas secara maksimal, sehingga siswa mampu mengimbangi perubahan di luar sekolah yang demikian cepat.

Sejalan dengan pemikiran di atas, maka proses pembelajaran dilaksanakan secara aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAIKEM). Pembelajaran ini merupakan pembelajaran aktif yang menekankan pada keterlibatan siswa secara aktif untuk mengalami sendiri, menemukan, memecahkan masalah, sehingga semua potensi mereka berkembang secara optimal.

Menurut Suprijono (2010) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keberagaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Salah satu pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kooperatif model jigsaw. Karena pada model ini siswa akan dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide-ide atau

gagasan dengan kata-kata verbal dan membandingkan ide orang lain (Sanjaya, 2009). Siswa yang di jadikan bersifat pasif dan terpaksa berpartisipasi secara aktif agar di terima oleh anggota kelompoknya (Priyanto dalam Wena 2009), selain siswa dapat mengembangkan pemikiran, saling bertukar pendapat, saling kerjasama, jika ada teman kelompok mengalami kesulitan. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sesuai pembahasan diatas, bahwa salah satu faktor yang menyebabkan tidak tercapainya sebuah pembelajaran adalah siswa tidak berani bertanya. Untuk mengatasi permasalahan di sekolah tersebut peneliti akan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan bantuan media visual. Model Pembelajaran jigsaw merupakan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kemampuan siswa saling bekerjasama dalam satu kelompok belajar. Dari hal tersebut maka pembelajaran dengan model pembelajaran jigsaw akan digunakan dengan model pembagian kelompok pada siswan dan setiap kelompok wajib saling memahami materi untuk anggota kelompoknya.

Oleh karena itu, perlu diterapkan model baru dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw untuk membantu dalam proses belajar mengajar agar siswa lebih memahami materi dan tidak ada rasa kejenuhan ataupun kebosanaan. Sedangkan media pembelajaran yang dilakukan di MTs Negeri 1 Konawe Selatan sudah berjalan dengan efektif, namun demikian dalam pemanfaatan media visual masih belum optimal sehingga berdampak pada hasil belajar siswa pada pelajaran IPA masih berada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran

Jigsaw Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dampak Pencemaran Lingkungan”.

## 1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA karena pembelajaran yang monoton dan siswa tidak memahami penjelasan dari guru
2. Pembelajaran yang berlangsung terpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran
3. Guru belum menerapkan model pembelajaran sebagai perantara memperjelas materi sehingga terkesan monoton
4. Guru belum menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam memperjelas materi pembelajaran

## 1.3 BATASAN MASALAH

Batasan Masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Pada penelitian ini penulis memberi batasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran jigsaw
2. Penggunaan media visual yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu video tanpa suara yang berkaitan dengan pencemaran air, tanah ataupun udara

3. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif (pengetahuan)
4. Materi dalam penelitian ini dibatasi pada materi dampak pencemaran lingkungan pada kelas VII
5. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di MTS Negeri 1 Konawe Selatan

#### **1.4 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran jigsaw berbantuan media visual pada mata pelajaran dampak pencemaran lingkungan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran dampak pencemaran lingkungan?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran jigsaw berbantuan media visual dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran dampak pencemaran lingkungan?
4. Apakah penggunaan model pembelajaran jigsaw berbantuan media visual efektif meningkatkan hasil belajar siswa?

#### **1.5 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini yaitu

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran jigsaw berbantuan media visual pada mata pelajaran dampak pencemaran lingkungan

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran dampak pencemaran lingkungan
3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran jigsaw berbantuan media visual dengan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran dampak pencemaran lingkungan
4. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran jigsaw berbantuan media visual lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran dampak pencemaran lingkungan ditinjau dari hasil belajar siswa

## 1.6 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan tujuan penelitian diatas maka manfaat penelitian ini yaitu:

### 1. Secara Teoritis

Memberikan kontribusi dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan memberikan gambaran mengenai pengaruh model pembelajaran jigsaw menggunakan media gambar terhadap hasil belajar siswa di MTs Negeri 1 Konawe Selatan

### 2. Secara Praktis

- a. Bagi lembaga pendidikan formal (madrasah/sekolah) maupun informal, penelitian ini dapat memberikan gambaran secara riil mengenai kondisi pelaksanaan pembelajaran IPA yang berbasis lingkungan dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif, sehingga menjadi

masukan untuk mengadakan evaluasi dan pengembangan pembelajaran IPA ke arah yang lebih baik.

- b. Bagi guru, dapat memberikan informasi atau masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran yang inovatif dengan memperhatikan kemampuan awal peserta didik dalam memberikan penilaian khususnya pada mata pelajaran IPA, sehingga dapat menghasilkan, hasil belajar yang baik sekaligus peserta didik dapat memiliki sikap dan berperilaku yang positif.
- c. Bagi peserta didik, dapat berpartisipasi aktif dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan dapat mengatasi kesulitan menyelesaikan soal-soal IPA secara mandiri, serta hasil belajarnya dapat lebih baik lagi.
- d. Bagi peneliti bidang yang sejenis, hasil penelitian ini dapat menjadi salah satu dasar sebagai bahan masukan bagi peneliti lanjut untuk dijadikan sebagai referensi untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan Keefektifan model pembelajaran jigsaw dan media visual terhadap hasil belajar siswa dalam mengajarkan biologi di sekolah.

## 1.7 DEFINISI OPERASIONAL

Agar lebih terarah dan tidak terjadi kekeliruan dan kesalahan penafsiran, maka perlu dijelaskan mengenai variabel-variabel penelitian ini secara operasional, sehingga data yang dikumpulkan dapat menjawab atau memberi solusi masalah-masalah penelitian di bawah ini:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan metode belajar dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat

sampai dengan enam orang secara heterogen. Model pembelajaran jigsaw pada hakekatnya melibatkan tugas yang memungkinkan siswa saling membantu dan mendukung satu sama lain dalam menyelesaikan tugas..

2. Media Visual yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan media video tanpa suara yang diterapkan dalam pembelajaran IPA yang memuat tentang pencemaran air, tanah dan udara.
3. Hasil belajar yang dimaksud peneliti adalah hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes pada pokok bahasan dampak pencemaran lingkungan. Hasil belajar yang akan diteliti adalah ranah koognitif atau aspek pengetahuan. Hasil belajar diukur menggunakan tes tertulis sehingga menghasilkan suatu nilai yang menjadi acuan tentang penggunaan model pembelajaran jigsaw berbantuan media visual dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diuji dengan menggunakan tes bentuk objektif (pilihan ganda) sebanyak 20 soal dan tes bentuk uraian (essay) sebanyak 5 soal.

