

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan erat kaitannya dengan belajar dan pembelajaran. Pembelajaran atau pengajaran pada dasarnya adalah kegiatan guru/dosen menciptakan situasi agar siswa/mahasiswa belajar (Sukmadinata, 2009). Sejalan dengan Thobroni (2016) menyatakan makna dari pembelajaran adalah subjek belajar bukan diajarkan tapi harus dibelajarkan. Sedangkan belajar menurut Sukmadinata (2009) merupakan proses pembentukan mental yang dinyatakan dalam berbagai perilaku, baik fisik-motorik maupun psikis. Dari pernyataan di atas, keberhasilan dari pembelajaran yaitu adanya hasil belajar dan efikasi diri (*self-efficacy*) artinya seseorang yang melalui proses pembelajaran akan terlihat ada perubahan atau tidak dilihat dari hasil belajarnya dan kemampuan untuk menilai diri sendiri.

Self-efficacy merupakan hal sangat kompleks, selain terkait dengan jenis dan variasi tingkatan kemampuan yang dimiliki, tetapi juga dengan tahap perkembangan, status, pengalaman belajar, serta faktor yang melatarbelakanginya. Ormrod (2008) memaparkan *self-efficacy* merupakan menilai kemampuan diri sendiri untuk menjalankan perilaku tertentu atau untuk mencapai tujuan tertentu. Penilaian diri terhadap kemampuan sendiri dapat berpengaruh terhadap perilaku sosial, prestasi, hasil belajar, cara pandang, penguasaan konsep, munculnya kemampuan menilai diri sendiri merupakan hasil dari proses belajar, karena proses belajar bertujuan untuk merubah tingkah laku diri manusia (Harefa, 2013).

Konsep dasar *self-efficacy* berkaitan dengan adanya keyakinan bahwa perilaku, pikiran dan perasaan dapat dikontrol oleh setiap individu. Keyakinan, keoptimisan atau kepesismisan dapat mempengaruhi orang lain dalam mencapai tujuan yang diinginkan (Bandura, 2006). Seperti contoh dalam pembelajaran, ketika seorang peserta didik dalam suatu kelompok belajar, dia

optimis bisa menjelaskan, menyebutkan “ini” dan “itu” maka teman sekelompoknya pun akan terbawa pengaruh karena peserta didik tersebut memunculkan suatu keyakinan dan keoptimisan, begitupun sebaliknya jika salah satu peserta didik dalam suatu kelompok apalagi yang sehari-harinya selalu mendapat hasil belajar yang baik memunculkan kepesimisan maka akan berpengaruh juga terhadap teman sekelompoknya.

Selain *self-efficacy*, hasil belajar merupakan hal sangat penting dari proses pembelajaran dikarenakan hasil belajar dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan diri seseorang setelah mengalami proses belajar yang dapat di ukur dari segi kognitif, apektif dan psikomotoriknya. Sebagaimana di paparkan oleh Rusman (2015) bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sejalan dengan Supratiknya (2012) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan pengetahuan alam yang teratur secara sistematis berupa data hasil observasi dan eksperimen, berlaku universal, tentang fenomena alam dan tubuh makhluk hidup (Depdiknas, 2007). Pembelajaran IPA di sekolah seharusnya melibatkan aspek sikap, proses, produk, dan aplikasi, sehingga siswa dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh, memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah, dan meniru kerja ilmuan dalam menemukan fakta baru (Widodo, 2013). Pengetahuan Alam mengenai tata surya diajarkan di SMP kelas VII yang termasuk lingkup bumi dan alam semesta dimana proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung, kontekstual dan berpusat kepada siswa, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator.

Masalah utama dalam pembelajaran di SMPIT Alkhorriyyah Garut khususnya dalam bab tata surya yaitu belum diterapkannya model pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai arahan depdiknas, hal tersebut

berdasarkan wawancara kepada guru IPA yang bersangkutan selalu menggunakan model pembelajaran yang klasik yaitu membaca buku panduan/buku paket. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered*, guru hanya menyampaikan IPA sebagai produk dan siswa menghafal informasi faktual, sehingga hasil belajar IPA di sekolah tersebut masih sangat variatif, artinya tidak semua hasil belajar IPA siswa baik atau memuaskan. Kemudian belum pernah dilaksanakan penilaian *self-efficacy* terhadap siswa sehingga belum diketahui keyakinan diri siswa terhadap materi yang sudah dipelajari untuk disampaikan lagi di aktivitas sosialnya setelah melalui proses pembelajaran.

Melihat kondisi proses pembelajaran di atas perlu adanya solusi untuk mengatasinya yaitu diterapkannya model pembelajaran pada materi tata surya. Model pembelajaran yang sesuai dengan arahan Depdiknas di atas yang menekankan proses pembelajaran harus dengan pengalaman langsung, kontekstual dan berpusat kepada siswa, sedangkan guru bertindak sebagai fasilitator adalah model pembelajaran kooperatif jigsaw. Dalam model pembelajaran kooperatif jigsaw, siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelola informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Rusman, 2010). Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw cocok digunakan pada materi tata surya karena sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, selain itu materi tata surya dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan penyampaian materinya tidak harus dijelaskan secara berurutan. Hal itu sesuai apa yang disampaikan oleh Silberman (2009) bahwa jigsaw merupakan model pembelajaran untuk digunakan kepada materi yang mempunyai sub-sub materi yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat meningkatkan *self-efficacy* dan hasil belajar peserta

didik. Penelitian di dalam negeri dilakukan oleh Azizah (2014), hasil penelitiannya menunjukkan Jigsaw II dapat meningkatkan efikasi diri. Selain itu penelitian juga dilakukan oleh Zakaria, dkk (2013) yang memaparkan bahwa Jigsaw I merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dari pelajaran yang didapat, kemudian dapat meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dan meningkatkan motivasi belajarnya. Sejalan dengan penelitian dari Suparman (2014) yang menyimpulkan bahwa model pembelajaran jigsaw mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Namun kemudian, dari uraian belum ditemukan penelitian model pembelajaran jigsaw yang gunakan pada materi ruang lingkup bumi dan alam semesta di pembelajaran sekolah. Selama ini model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw hanya ditekankan buku bacaan/buku paket apalagi dalam materi ruang lingkup bumi dan alam semesta hanya menyajikan gambar-gambar yang sifatnya tidak bergerak. Dalam hal ini peneliti mengambil kesempatan untuk menambahkan kekurangan-kekurangan dalam penelelitian di atas dengan menggunkan animasi materi tata surya yang diproduksi oleh Nanda Production. Peranan animasi dalam pembelajaran menurut Harun dan Zaidatun (2004) diantaranya mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamis. Ini dapat membuat hubungan atau kaitan mengenai suatu konsep atau proses yang kompleks lebih mudah untuk dipetakan ke dalam pikiran siswa dan seterusnya membantu dalam proses pemahaman.

Dari latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul **“pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis animasi terhadap *self-efficacy* dan hasil belajar peserta didik dalam materi tata surya”**

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah,

1. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis animasi dalam materi tata surya?
2. Bagaimana *self-efficacy* peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis animasi dalam materi tata surya?
3. Bagaimana hubungan hasil belajar dengan *self-efficacy* serta pengaruh dari *self-efficacy* terhadap hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis animasi dalam materi tata surya?
4. Apa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis animasi dalam materi tata surya?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, maka tujuan penelitian ini yaitu :

1. Menganalisis hasil belajar peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis animasi dalam materi tata surya.
2. Menganalisis *self-efficacy* peserta didik setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis animasi dalam materi tata surya.
3. Menganalisis hubungan hasil belajar dengan *Self-efficacy* serta pengaruh dari *self-efficacy* terhadap hasil belajar setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis animasi dalam materi tata surya.
4. Menganalisis kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbasis animasi dalam materi tata surya.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, hasil penelitian dapat memberikan alternatif model pembelajaran IPA di SMP untuk meningkatkan kemampuan *self efficacy* dan hasil belajar.

2. Bagi siswa, melalui pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis animasi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan *self efficacy* dan hasil belajar lebih baik lagi.
3. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang *self efficacy* dan hasil belajar dalam IPA pada materi tata surya dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis animasi. Selain itu penelitian ini juga dapat dijadikan bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang serupa.

E. Definisi Oprasional

1. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Jigsaw Berbasis Animasi

Pembelajaran *jigsaw* berbasis animasi adalah proses pembelajaran yang mempunyai tahapan tersendiri dimulai dari membaca melalui animasi (kelas eksperimen) dengan dipandu oleh guru, kemudian diskusi pada kelompok ahli yang sudah menerima topik-topik pembahasan, masing-masing siswa kembali ke kelompok asal mereka untuk menyampaikan topik keahliannya kepada teman-teman satu kelompok dalam bentuk diskusi.

Adapun untuk mengukur kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran tersebut yaitu menggunakan instrumen wawancara terhadap siswa dengan 4 indikator, serta hasil observasi ketika pembelajaran sedang berlangsung sebanyak 6 indikator.

2. *Self-efficacy*

Dari semua penjelasan para ahli mengenai *self-efficacy*, dapat dikatakan bahwa *self-efficacy* merupakan penilaian terhadap potensi diri untuk bisa mengontrol, mengatur dan melaksanakan perilaku cara belajar dan pencapaian belajar. *Self-efficacy* ini sangat berpengaruh bagi keberhasilan siswa dalam belajar dan pembelajaran, disebabkan siswa yang telah mampu menemukan *self-efficacy* nya dengan baik akan mudah menghadapi tantangan dalam belajar dan pembelajaran.

Instrumen yang digunakan dalam mengukur *self-efficacy* adalah kuesioner atau angket yang mencakup 24 pernyataan yang disesuaikan dengan materi tata surya, menggunakan skala 1-10 dengan kriteria

keyakinan 10%-100%. Analisis data *self-efficacy* yaitu *pre-questioner* dan *post-questioner*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku pada diri seseorang dalam hal ini adalah siswa yang diukur dalam bentuk pengetahuan (kognitif) dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang sudah tahu menjadi lebih tahu melalui serangkaian proses pembelajaran. Level kognitif yang dominan diukur adalah level C4 (analisis) pada taksonomi Bloom, yang mempunyai indikator memisahkan, menerima, menghubungkan, memilih, membandingkan, membagi, membuat diagram dan lain-lain.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah lembar tes tulis berisi 25 butir soal pilihan ganda kemudian analisis datanya yaitu *pretest* dan *posttest*.

