

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari aspek pendidikan. Dalam kegiatan proses pembelajaran terjadi interaksi antara guru dan siswa. Paradigma lama yang muncul dalam dunia pendidikan mengenai proses belajar mengajar bersumber dari suatu teori tabula rasa *John Locke* yang menganggap bahwa pikiran seorang anak bagaikan kertas putih bersih dan siap menunggu coretan-coretan gurunya. Dengan kata lain, otak seorang anak diibaratkan botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan dan kebijaksanaan sang mahaguru (Lie, 2010). Pada asumsi ini, guru merupakan orang yang paling mengetahui yang siap mengisi botol kosong dengan berbagai muatan-muatan pengetahuan di dalam proses pembelajaran. Guru bertugas menyampaikan informasi kepada siswa yang berperan sebagai penerima informasi. Didukung pula dengan situasi fenomena belajar yang sering membebani dan menakutkan bagi siswa karena dibayangi dengan berbagai tuntutan dalam menguasai konsep yang begitu banyak yang hanya ditransfer oleh guru, sehingga pembelajaran semacam ini dirasakan kurang bermakna.

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan tidak hanya berpaku dalam penguasaan konsep akan tetapi juga menekankan pada berbagai keterampilan yang harus dimiliki siswa. Keterampilan-keterampilan tersebut diharapkan mampu menjadi bekal yang akan diaplikasikan agar siswa tersebut dapat berperan aktif pada kehidupan yang semakin dinamis dan berkembang pesat. Dinyatakan pula dalam BSNP (2006: 6) bahwasanya pengembangan kurikulum dilakukan dengan melibatkan pemangku kepentingan yang bertujuan untuk menjamin relevansi antara pendidikan dan kebutuhan yang ada dalam kehidupan. Kebutuhan dalam kehidupan tersebut termasuk di dalamnya aspek kemasyarakatan, dunia usaha serta dunia kerja. Oleh karena itu suatu keniscayaan adanya pengembangan

keterampilan pribadi, keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan akademik, serta keterampilan vokasional.

Menurut Trianto (2007) pada kenyataannya, terdapat berbagai masalah terjadi dalam dunia pendidikan. Siswa hanya mampu menghafal konsep yang bersifat teori, tanpa adanya kemampuan dalam pengaplikasian konsep saat menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari, hal ini menunjukkan bahwa siswa tersebut kurang dapat memahami dan mengerti secara mendalam tentang konsep yang telah dihafalnya, karena hanya bersifat hafalan. Masalah lainnya dalam pembelajaran di sekolah adalah masih rendahnya daya serap peserta didik yang masih sangat memprihatinkan, yang mana hal ini merupakan prestasi dari hasil pembelajaran secara tradisional, yakni pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang memberikan akses bagi peserta didik untuk berkembang melalui penemuan dan proses berpikirnya (Trianto, 2007: 1).

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, diperlukan jalan keluar untuk mengatasinya. Salah satu upaya yang dapat dilakukan sebagai seorang pendidik pada dasarnya haruslah mampu untuk menciptakan kondisi kelas yang ideal pada setiap kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Menurut Sundari (2010) guru yang terampil memiliki kemampuan untuk memadukan yang dimilikinya dengan strategi pembelajaran. Guru yang baik dalam melaksanakan tugasnya selalu ingin memberikan yang terbaik agar dapat bermanfaat yang positif bagi peserta didiknya. Agar proses pembelajarannya dapat berjalan dengan optimal, seorang guru hendaknya merencanakan suatu kegiatan belajar mengajar dan juga tujuan yang ingin dicapai salah satunya yakni dengan menggunakan metode yang tepat (Sanjaya, 2007:145).

Berbagai kemampuan dapat dimunculkan dari kegiatan pembelajaran, salah satunya kemampuan komunikasi. Kemampuan komunikasi merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam pembelajaran biologi, karena dalam proses pembelajarannya siswa dituntut untuk membaca juga menyajikan materi baik dalam bentuk tertulis maupun lisan.

Terdapat berbagai materi dalam kurikulum cakupan pembelajaran biologi yang mengandung banyak konsep yang terkadang sulit dipahami dan sulit

dikuasai oleh siswa termasuk materi invertebrata yang di dalamnya terdapat materi mengenai konsep pada filum Mollusca. Banyaknya konsep dalam filum Mollusca menyebabkan kesulitan yang akan dialami oleh siswa yang juga memungkinkan siswa tidak bersemangat dalam belajar.

Salah satu model yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah model Kooperatif (*Cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama bersama dengan siswa lain dalam suasana bergotong-royong yang harmonis dan kondusif. Suasana positif yang timbul dari pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencintai pelajaran, sekolah, serta guru. Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif timbul rasa menyenangkan dan mendorong siswa pada proses belajar dan berpikir (Lie, 2002:91).

Pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dengan bekerja sama antar anggota kelompok sehingga mampu meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar yang terjadi dalam kelas. Siswa dapat bekerja sama dalam menemukan dan merumuskan alternatif pemecahan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran. Suasana belajar dan rasa kebersamaan yang berkembang dalam sesama anggota kelompok akan memungkinkan siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. (Solihatin, 2009).

Menurut Van Sicle (dalam Solihatin, 2009:13) model *cooperative learning* mendorong tumbuhnya tanggung jawab sosial dan individual siswa, berkembangnya sikap ketergantungan yang positif, mendorong peningkatan dan kegairahan siswa, serta pengembangan dan ketercapaian kurikulum. *Cooperative learning* dapat dijadikan suatu model pembelajaran yang mengembangkan suasana kelas yang demokratis dan mendorong siswa lebih termotivasi dalam mengikuti suatu proses pembelajaran (Webb dalam solihatin, 2009: 13).

Menurut slavin (dalam Sanjaya, 2010) terdapat dua alasan penting yang menyebutkan bahwa pembelajaran *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran yang dapat memperbaiki sistem pembelajaran yang selama ini memiliki kelemahan. Kedua alasan tersebut antara lain: (1) berbagai hasil

penelitian membuktikan model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan rasa sikap menerima kekurangan diri, serta meningkatkan harga diri, (2) pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan (Sanjaya, 2007: 242).

Dalam beberapa penelitian pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan apabila dibandingkan dengan pembelajaran secara tradisonal yang berpusat pada guru. Hal itu tentu saja berbeda dengan pembelajaran secara berkelompok, dimana pada saat siswa mengalami kesulitan dalam pendalaman suatu materi, dia memiliki teman kelompok yang dapat berbagi pengetahuan juga motivasi dalam meningkatkan semangat dalam belajar (Richard dan Rebecca 2007 dalam Prajayanti, 2011).

Dari pembelajaran kooperatif dapat dikembangkan berbagai kemampuan komunikasi, salah satunya yaitu berkaitan dengan komunikasi lisan. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajarannya terjadi interaksi antar siswa dalam anggota kelompok pada saat memecahkan masalah yang diberikan. Untuk lebih spesifiknya, kemampuan komunikasi lisan dan penguasaan konsep tersebut dilakukan dengan menggunakan metode koperatif tipe jigsaw.

Salah satu tipe model pembelajaran *cooperative learning* adalah Jigsaw. Model pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Di dalam kooperatif jigsaw dapat ditumbuhkan motivasi teman sebaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan baik pembelajaran kognitif siswa maupun pertumbuhan afektif siswa (Isjoni, 2012).

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang dimunculkan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah pengaruh pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap kemampuan komunikasi dan penguasaan konsep siswa pada konsep Mollusca?”.

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penguasaan konsep siswa kelas eksperimen (dengan model pembelajaran *Cooperative learning* tipe jigsaw) dan kelas kontrol (dengan pembelajaran secara konvensional) pada materi Mollusca sebelum dilakukan pembelajaran?
2. Bagaimanakah penguasaan konsep siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi Mollusca setelah dilakukan pembelajaran?
3. Adakah perbedaan gain penguasaan konsep siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi Mollusca setelah dilakukan pembelajaran?
4. Bagaimana kemampuan komunikasi siswa selama pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol?
5. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan model *Cooperative learning* tipe jigsaw?

C. Batasan masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, ruang lingkup masalah yang diteliti dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode *cooperative learning* tipe jigsaw dengan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran secara konvensional.
2. Penguasaan konsep yang diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa menurut taksonomi Bloom yang telah direvisi. Hasil belajar siswa diukur melalui instrumen tes tertulis berupa soal pilihan ganda jenjang C1, C2, C3, dan C4.

3. Kemampuan komunikasi yang diukur pada penelitian ini adalah kemampuan komunikasi lisan siswa.

D. Tujuan penelitian

1. Tujuan umum

Untuk memperoleh informasi mengenai pengaruh pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw terhadap penguasaan konsep dan kemampuan komunikasi siswa pada materi Mollusca.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk memperoleh informasi mengenai penguasaan konsep siswa sebelum dan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw.
- b. Untuk memperoleh informasi mengenai keterampilan komunikasi siswa selama berlangsungnya pembelajaran.
- c. Untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw.

E. Manfaat penelitian

1. Bagi siswa

Siswa dapat termotivasi dalam belajar agar hasil belajarnya lebih baik.

2. Bagi Guru

Guru dapat mencoba model pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki dan mengaitkan proses kegiatan belajar di kelas. Khususnya bagi pembelajaran biologi yang banyak menggunakan konsep dan pemahaman, model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw ini dapat menambah semangat bagi siswa dalam belajar.

3. Bagi peneliti

Diharapkan menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin meneliti tentang model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dan kemampuan komunikasi lebih lanjut.

F. Asumsi

1. Suasana positif yang timbul dari metode pembelajaran *cooperative learning* bisa memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencintai pembelajaran dan sekolah/guru (Lie, 2002:91).
2. Interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran *cooperative learning* membantu siswa mengembangkan pemahamannya dengan meningkatkan motivasi, produktivitas, dan perolehan belajar (Solihatin, 2009:5).
3. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi secara maksimal (Isjoni, 2012:54).
4. Dalam suasana pembelajaran kooperatif terjadi interaksi antar siswa yang menimbulkan suasana aktif dalam komunikasi (Isjoni, 2012).

G. Hipotesis

H₁: Model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dapat mempengaruhi secara signifikan terhadap penguasaan konsep dan kemampuan komunikasi siswa pada materi Mollusca.