**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang Masalah**

Pemerintah Indonesia menyelenggarakan suatu sistem pendidikan dan pengajaran nasional yang diatur dengan undang-undang. Dalam arti sederhana pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untukmembina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Berkaitan dengan itu maka telah ditetapkan UU No.20 Tahun 2003 BAB II pasal 3 yang menjelaskan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan juga dianggap sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Dapat juga dilihat dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran tidak hanya didominasi oleh guru tetapi siswa juga aktif didalamnya saat proses pembelajaran yang sedang terjadi dan siswa adalah penentu terjadinya proses belajar. Salah satu faktor utama peningkatan mutu dalam dunia pendidikan adalah peningkatan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang didalamnya terdapat guru dan peserta didik yang memiliki perbedaan kemampuan, keterampilan, filsafat hidup, karakteristik, kepribadian dan lain sebagainya.

Ciri- ciri pembelajaran adalah merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat siswa belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, dan pelaksanaannya terkendala baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini kebanyakan bersifat konversional yaitu guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran dikelas guru lebih banyak menerapkan metode ceramah agar semua materi atau bahan ajar dapat disampaikan kepada siswa dalam waktu yang cukup singkat, akibatnya tujuan pendidikan yang diharapkan tidak sesuai dengan dengan apa yang ingin dicapai secara optimal, oleh karena itu guru diharapkan memilih model pembelajaran yang tepat sesuai karakteristik materi . Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik (learning style) dan gaya mengajar guru (teaching style).

Model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat belajar di antaranya adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil dan saling membantu dan bekerja sama dalam memahami pokok bahasan pelajaran atau tugasnya. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang ditunjukkan siswa dari tahap pendahuluan sampai tahap penutup dalam proses pembelajaran yang di lakukan. Prestasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti intelegensi, minat, sikap, dan motivasi. Para guru juga harus dibiasakan untuk melakukan pembelajaran dengan baik, harus siap menjadi fasilitator pembelajaran yang tidak hanya duduk, menyuruh peserta didik mencatat atau hanya mendiktekan bahan pelajaran. Hendaknya dibentuk kelompok belajar. Karena dengan belajar bersama, peserta didik yang kurang paham dapat diberitahu oleh yang telah paham, sehingga dapat meningkatkan pemahamannya kemudian menerangkan kepada temannya. Pembelajaran berkelompok merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya hasil belajar yang didapat oleh siswa khususnya untuk siswa kelas X dalam proses belajar mengajar yang di laksanakan. Banyak siswa yang bisa mengerti dan paham dengan materi ajar yang disampaikan, tetapi tidak sedikit siswa yang tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru bahkan sama sekali tidak tahu apa yang guru maksudkan. Di dalam pembuatan rencana pembelajaran semua tujuan pembelajaran pada satu topik materi pembelajaran adalah membuat siswa yang sebelumnya tidak mengerti menjadi mengerti, yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu dan pada akhirnya semua guru berkeinginan agar peserta didiknya bisa menyerap apa yang diberikan dalam pembelajaran tersebut dan mendapat hasil belajar yang memuaskan. Tetapi pada kenyataannya tidak semua peserta didiknya bisa mendapatkan apa yang diinginkan.

Dan kenyataannya pun untuk siswa kelas X banyak hasil belajarnya tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Berdasakan masalah yang ditemukan di sekolah peneliti bahwa nilai matematika yang diperoleh siswa kebanyakan dibawah nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Berikut ini adalah table hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi yang diperoleh yaitu :

Tabel 1

Hasil belajar sebelum diadakan Riset

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Kategori | Nilai | Persentase |
| 1 | A | 71- 100 |  6 siswa |
| 2 | B | 51-70 |  8 siswa |
| 3 | C | < 50 |  21 siswa |
| Total |  35 siswa |

Mengingat arti pentingnya ekonomi dalam kehidupan maka pembelajaran ekonomi diharapkan mampu mewujudkan iklim yang menyenangkan dan penuh gairah, sehingga tercapainya tujuan yang diharapkan, yakni kemampuan berfikir sistematis, logis, kritis. Melihat kenyataan seperti ini maka peneliti mencoba mengadakan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran kooperatif learning dengan model Jigsaw. Model ini adalah model pembelajaran yang menggambarkan prosedur yang sistimatik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar yang banyak melibatkan peranan siswa. Metode pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dikembangkan oleh Robert Slavin dan kawan-kawannya dari Universitas John Hopkins. Tipe ini dipandang sebagai yang paling sederhana dan paling langsung dari pendekatan pembelajaran kooperatif.

Slavin (2002) mengemukakan beberapa aktivitas Jigsaw, meliputi sebagai berikut ini: (1) *Membaca*, Siswa memperoleh topik – topik permasalahan untuk dibaca sehingga mendapatkan informasi dari permasalahan tersebut. (2) *Diskusi kelompok ahli*, siswa yang telah mendapat topik permasalahan yang bertemu dalam satu kelompok (kelompok ahli) untuk mendiskusikan topik permasalahah tersebut. (3) *Laporan kelompok*. Ahli kembali kekelompok asalnya untuk menjelaskan hasil diskusinya pada anggotakelompoknya masing-masing. (4) *Kuis*, Siswa memperoleh kuis individu/perorangan yang mencakup semua topik permasalahan. Pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran yang menarik untuk digunakan jika materi yang akan dipelajari dapat dibagi menjadi beberapa bagian dan materi tersebut tidak mengharuskan urutan penyampaian. Kelebihan model pembelajaran ini antara lain, model pembelajaran ini dapat melibatkan seluruh siswa dalam belajar dan sekaligus mengajarkan kepada orang lain, materi pelajaran dapat dibagi menjadi beberapa sub materi, ada pembagian tugas dalam setiap kelompok, mengajarkan sikap kepemimpinan kepada siswa, masing-masing siswa mempunyai tanggung jawab yang sama besarnya, siswa dapat menguasai hampir semua materi pelajaran karena antar siswa saling mengajari.

Langkah-langkah jigsaw adalah strategi sebagai berikut adalah : (1) Siswa dikelompokkan kedalam 5 anggota tim, (2)Tiap orang dalam kelompok dalam tim diberi tugas bagian materi tugas yang berbeda, (3) tiap anggota dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan, (4) anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari bagian/subbab yang sama bertemu dalam kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka, (4) setelah selesai diskusi sebagai tim ahli sebagai ahli, tiap anggota kembali ke kelompok asal dan bergantian mengajar teman satu tim mereka tentang sub bab yang mereka kuasai dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan sungguh- sungguh, (5) tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, (6) Guru memberi evaluasi .

Guru mempunyai peranan penting dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang mendorong aktifitas siswa. Kondisi pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa membutuhkan kemampuan guru dalam menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan kondisi siswa sehingga siswa tidak merasa bosan. Pembelajaran dilakukan dengan cara peserta didik sebagai anggota suatu kelompok diberi tugas yang berbeda- beda mengenai suatu pokok bahasan. Agar masing-masing peserta didik anggota dapat memahami keseluruhan pokok bahasan, tes diberikan dengan materi yang menyeluruh dan penelitian didasari pada rata-rata skor tes kelompok.

**B. Identifikasi Masalah**

Membaca dari latar belakang masalah diatas, maka tentu banyak masalah yang muncul, diantaranya sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai KKM
2. Guru selalu menggunakan model konvensional, yang menyebabkan siswa jenuh.
3. Kurang adanya inovasi pembelajaran ekonomi di SMA PAB Medan.

**C. Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya permasalahan-permasalahan yang menjadi latar belakang masalah, dan karena pelajaran ekonomi di kelas X terlalu luas, maka pada saat waktu mengajarkan dengan menggunakan model pembelajaran tekhnik jigshow untuk materi ekonomi dibatasi hanya pada pokok bahasan Uang dan bank untuk melihat ketercapaian prestasi belajar dengan menggunakan model pembelajaran tekhnik jigshow, serta karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki, maka penulis membatasi permasaahan yang akan diteliti, yaitu: Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperative Learning Tekhnik Jigshow Pada Mata Pelajaran Ekonomi pokok bahasan Uang dan bank Di Kelas X SMA Swasta PAB Medan.

**D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana penerapan strategi model pembelajaran tekhnik jigshow pada pembelajaran ekonomi kelas X pokok bahasan uang dan bank di SMA PAB?
2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X pokok bahasan uang dan bank di SMA PAB Medan setelah menggunakan strategi model pembelajaran tekhnik jigshow?

**E. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendiskripsikan tentang penerapan Model Pembelajaran Kooperative Learning Tekhnik Jigshow Pada Mata Pelajaran Ekonomi pokok bahasan Uang dan bank Di Kelas X SMA Swasta PAB.
2. Mengetahui peningkatan Prestasi belajar siswa kelas X SMA PAB dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperative Learning Tekhnik Jigshow.
3. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan informasi yang positif kepada pendidik, khususnya pendidik mata ekonomi dalam usaha peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperative Learning Tekhnik Jigshow.
2. Memberikan informasi positif kepada para pendidik tentang bagaimana penggunaan Model Pembelajaran Kooperative Learning Tekhnik Jigshow yang bisa menghantarkan siswa mencapai hasil belajar.
3. Sebagai referensi bagi orang yang ingin meneliti tentang Model Pembelajaran Kooperative Learning Tekhnik Jigshow.
4. Mendorong siswa untuk mendapatkan prestasi belajar pada setiap pembelajaran di sekolah.
5. **Anggapan dasar**

Suatu penelitian selalu bertitik tolak dari suatu asumsi atau anggapan dasar. Anggapan dasar adalah landasan berpikir dari suatu penelitian yang mana kebenarannya dapat diterima secara umum. Dengan demikian asumsi atau anggapan dasar merupakan syarat mutlak dalam suatu penelitian. Jadi bertitik tolak dari uraian diatas maka penulis merumuskan anggapan dasar sebagai berikut: “ Dengan adanya penggunaan media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran tekhnik jigshow dapat meningkatkan motivasi belajar siswa”.