

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru memiliki tanggungjawab untuk mempersiapkan perencanaan pembelajaran yang matang agar proses pembelajaran berhasil dengan baik, tetapi kenyataan di lapangan tidak seperti yang diharapkan.

Menurut data yang kami temukan selama proses pembelajaran, hasil pembelajaran rendah sekali. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan tahun pelajaran 2005 – 2006 adalah 58, sedangkan pada tahun berikutnya yaitu tahun pelajaran 2006 – 2007 rata-rata yang diperoleh 56. Rata-rata ini masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah kami tetapkan. Untuk itu perlu ada inovasi dalam proses pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan. Banyak model pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Hal itu merupakan tantangan bagi para guru untuk mengemas proses belajar mengajar dengan mencari salah satu model yang tepat, agar dapat menghilangkan sikap dan perasaan jenuh terhadap mata pelajaran terutama yang di UN-kan seperti mata pelajaran IPA.

Ketidak berhasilan pembelajaran yang ditandai adanya kesulitan siswa dalam menyerap materi yang disampaikan itu tidaklah mutlak penyebabnya terletak pada guru. Ruseffendi (1991:7) menjelaskan sepuluh faktor yang

dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu “faktor dalam meliputi kecerdasan anak, kesiapan anak, bakat anak, kemauan anak, minat anak, serta faktor luar antara lain model penyajian materi mengajar, pribadi dan cara guru mengajar, suasana belajar, kompetensi guru, serta kondisi masyarakat.”

Tanggungjawab keberhasilan pengajaran berada ditangan seorang pendidik. Artinya, seorang guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk mengatur proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga komponen-komponen yang diperlukan dalam pengajaran tersebut dapat berinteraksi antar sesama komponen.

Dalam proses belajar mengajar menurut Sudjarwo, paling tidak ada 6 (enam) kejadian penting yang perlu ada dan perlu diperhatikan, yaitu :

1. Ciptakan dan perhatikan siswa.
2. Tunjukkan keterkaitan pesan yang sedang diajarkan dengan pesan yang telah diterima sebelumnya.
3. Arahkan proses belajar dengan menggunakan visual, radio, verbal dan kombinasi dari berbagai bahan tersebut.
4. Ciptakan komunikasi 2 (dua) arah yang baik dan seimbang sehingga umpan balik dari dan ke sasaran didik dapat dimanfaatkan untuk mempercepat kesamaan bahasa dan persepsi peserta didik.
5. Ciptakan dan pelihara kondisi untuk mengingat-mengingat, menyimpulkan, menerapkan dan mengevaluasi pesan yang diterima siswa.

6. Selama dan setelah selesai belajar, sebaiknya dilakukan kegiatan evaluasi sesuai dengan tingkat formalitas masing-masing situasi belajar (Sudjarwo, 1989).

Untuk menciptakan terjadinya ke enam kejadian penting tersebut di atas, diperlukan model pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar (PBM) di kelas.

Abin Syamsudin Makmun (2000 : 157) mengemukakan bahwa belajar itu selalu menunjukan kepada suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik pengalaman tertentu. Yang dimaksud belajar dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPA pada materi pembelajaran Pesawat Sederhana dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw.

Selanjutnya Oemar Hamalik (1999:159) hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran, pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran mengenai Pesawat Sederhana dengan menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dari hasil belajar ini diketahui ketercapaian tujuan pembelajaran mengetahui Pesawat Sederhana.

B. RUMUSAN MASALAH

Dari penjelasan uraian di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul, antara lain :

1. Bagaimana penggunaan *Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw* agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA siswa?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam pembelajaran IPA?

Sedangkan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA?”

C. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui :

1. Penggunaan *Metode Pembelajaran Tipe Jigsaw* pada materi Pesawat Sederhana sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.
2. Meningkatkan aktivitas siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan *Metode Pembelajaran Tipe Jigsaw*.

D. MANFAAT PENELITIAN

- ❖ Bagi guru, memperoleh informasi tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam materi pembelajaran Pesawat

Sederhana serta memperoleh masukan sebagai bahan pertimbangan penggunaan model pembelajaran tersebut pada materi-materi lain.

- ❖ Bagi siswa, memberi suasana baru dan pengalaman baru sehingga terbiasa bekerja sama dan saling menghargai pendapat, ide, serta gagasan orang lain.
- ❖ Bagi peneliti, mengetahui sejauhmana keberhasilan penggunaan metode pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta meningkatkan profesionalisme peneliti sebagai guru.
- ❖ Bagi sekolah, memberikan kontribusi positif bagi guru-guru lain dalam peningkatan prestasi belajar siswa di SD Negeri Tegallega melalui penggunaan metode pembelajaran yang tepat.
- ❖ Bagi pihak lain yang ada hubungannya dengan masalah kependidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan motivasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

E. HIPOTESIS TINDAKAN

Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan materi Pesawat Sederhana.

F. DEFINISI OPERASIONAL

1. Model Pembelajaran adalah suatu acuan atau pedoman dari sesuatu yang akan dilakukan yang di dalamnya memuat cara untuk menjadikan orang belajar.
2. *Cooperative Learning* (Pembelajaran Kooperatif) adalah pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil sehingga siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan kegiatan belajarnya sendiri dan juga anggota yang lain.
3. Tipe jigsaw adalah teknik pembelajaran kooperatif dimana siswa memiliki tanggung jawab lebih besar dalam melaksanakan pembelajaran.
4. Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu yang relatif tetap sebagai hasil dari pengalaman.
5. Hasil belajar adalah bila seseorang belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar juga mempunyai pengertian keseluruhan kegiatan pengukuran, pengolahan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
6. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang merupakan kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.