

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia mata pelajaran IPS sengaja di susun untuk menambah pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis situasi sosial masyarakat ketika menjelajahi kehidupan sosial yang dinamis. Menurut Siska (2016: 25) pembelajaran IPS merupakan proses pengalaman belajar siswa melalui kegiatan yang sudah direncanakan agar siswa mendapatkan kompetensi dari materi IPS yang telah dipelajari. Hal tersebut berkaitan dengan materi jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang terdapat pada materi IPS kelas V sekolah dasar. Akan tetapi, pemahaman siswa dalam materi jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi masih sangat rendah dikarenakan materi yang cukup sulit untuk difahami. Berdasarkan hasil pra siklus yang telah dilaksanakan oleh guru kelas V SDN Segara Makmur 01 bahwa terdapat nilai rata – rata siswa 65,86 dan persentase ketuntasan 21,62% yaitu 29 siswa dari total 37 siswa yang belum mencapai KKM dengan nilai terendah 33. Indikator yang sulit dalam materi tersebut didapatkan paling banyak pada pokok bahasan jenis usaha yang dikelola sendiri dan kelompok, serta pengaruh kegiatan ekonomi bagi masyarakat. Akan tetapi banyak juga materi jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang siswa belum fahami. Pemahaman siswa terhadap materi jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS dapat dipengaruhi dengan beberapa faktor, salah satunya yakni cara guru dalam menyampaikan materi tersebut pada saat proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN Segara Makmur 01 Kabupaten Bekasi yang peneliti dapatkan, guru belum menggunakan model pembelajaran yang variatif bahkan didominasi oleh pembelajaran yang konvensional. Pembelajaran yang konvensional seperti hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan dapat

menyebabkan siswa bosan dan hilangnya semangat dalam belajar. Terlebih lagi media yang di pakai oleh guru adalah media pembelajaran yang seadanya atau yang hanya terdapat didalam kelas. Padahal jika siswa bosan dan malas untuk belajar maka proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik, akibatnya tujuan pembelajaran di kelas tidak dapat tercapai, kompetensi tidak meningkat, dan pemahaman siswa menjadi rendah.

Dalam pembelajarannya guru haruslah memilih cara yang tepat agar materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik, sehingga siswa dapat mengerti. Dengan begitu, guru dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang beragam dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Penggunaan model dan media pembelajaran dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran dan adanya ketercapaian kompetensi serta pemahaman siswa dapat membaik.

Model yang akan peneliti gunakan pada penelitian ini yakni model kooperatif *jigsaw*. Model kooperatif *jigsaw* merupakan variasi dari model pembelajaran kolaboratif, khususnya proses pembelajaran kelompok dimana setiap anggota kelompok mampu memberikan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dilakukan secara bersama – sama untuk meningkatkan pemahaman semua anggota kelompok. Menurut Lie (dalam Rusman, 2013: 218) model kooperatif *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan melalui pembagian kelompok kecil mulai dari 4 – 6 siswa secara heterogen sehingga dapat memberikan kesempatan bagi semua siswa untuk bekerja sama, saling bergantung, dan siswa dapat bertanggung jawab secara mandiri.

Selain itu, peneliti juga menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu pada saat pembelajaran di kelas menggunakan model kooperatif *jigsaw*. Media pembelajaran yang peneliti gunakan untuk mengukur tingkat pemahaman adalah media *wordwall*. Menurut Gamayanti (dalam Aeni et.al., 2022:1837) *wordwall* mampu mendukung guru dalam mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media *wordwall* merupakan

aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Media *wordwall* sangat menarik karena dapat digunakan pada saat online ataupun bisa dicetak di kertas sehingga dapat memudahkan guru apabila adanya keterbatasan pada fasilitas. Selain itu, banyak sekali template yang tersedia didalam aplikasi *wordwall*, diantaranya yakni permainan pencocokan, membuka kotak, kartu lampu kilat, menemukan kecocokan, kata yang hilang, mencari kata, pasangan yang cocok, diagram berlabel, si algojo, balik ubin, kartu acak, teka – teki silang, kuis *gameshow*, anagram, pengurutan grup, roda acak, benarkan kalimat, dan kuis. Dengan menggunakan media *wordwall* siswa dapat lebih aktif dan dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan pada saat kegiatan pembelajaran.

Terdapat sebuah hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Aminuddin, et.al. pada tahun 2021 dengan judul “Penerapan Pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Siswa Di Kecamatan Tallo Kota Makassar”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dengan instrumen pengumpulan data tes dan observasi. Teknik analisis data yang dipakai ialah analisis deskriptif kuantitatif dan menggunakan kelas control dan kelas eksperimen. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pembelajaran *jigsaw* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dapat terbukti bahwa adanya peningkatan sebesar 92% pada aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti mendapatkan model pembelajaran yang dianggap sesuai untuk memperbaiki pemahaman siswa, maka peneliti akan menggunakan model kooperatif *jigsaw* sebagai inovasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model kooperatif *jigsaw* siswa senang dengan pembelajaran yang berlangsung sehingga potensi siswa dapat meningkat secara kognitif dan juga siswa akan memiliki sikap yang bertanggung jawab dalam proses diskusi, berpikir kritis, mampu bekerja sama, menghargai setiap pendapat, serta saling membantu satu sama lain. Akan

tetapi, jika guru tidak menggunakan model pembelajaran yang beragam seperti kooperatif *jigsaw* dapat membuat pengaruh negatif bagi proses pembelajaran, yakni dapat membuat hasil belajar siswa tetap rendah dan tidak meningkat, siswa tidak mampu berpikir kritis, dan tidak berkembang secara kognitifnya. Pada penelitian ini, peneliti memiliki keterbaruan pada penggunaan media pembelajaran yang berbeda dengan penelitian sebelumnya yaitu akan menggunakan media *wordwall*. Dalam aplikasi *wordwall* ini peneliti akan menggunakan fitur balik ubin untuk pengacakan urutan kelompok, roda acak untuk pemilihan kuis, dan kuis *gameshow* untuk bermain kuis. Dengan media *wordwall* diharapkan siswa lebih antusias dan tidak jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran yang akan peneliti gunakan juga materi IPS dengan pokok bahasan jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Selain itu, pada metode penelitian yang akan peneliti gunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif agar peneliti dapat memperbaiki permasalahan pada pembelajaran dikelas.

Esensi dari tujuan menyusun skripsi ini adalah untuk memperbaiki pemahaman siswa dalam ranah kognitif. Dengan begitu, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang tepat agar masalah guru kelas yang masih menggunakan model konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan, serta menggunakan media pembelajaran yang seadanya segera diatasi, sehingga pemahaman siswa dapat membaik. Selain itu, alasan peneliti memilih menggunakan model kooperatif *jigsaw* berbantu media *wordwall* juga dikarenakan model dan media tersebut cocok dan mampu berkolaboratif untuk digunakan secara bersamaan. Oleh karena itu, peneliti akan meneliti permasalahan di atas yakni dengan judul “Penerapan Model Kooperatif *Jigsaw* Berbantu Media *Wordwall* Untuk Memperbaiki Pemahaman Siswa Pada Materi IPS Kelas V SDN Segara Makmur 01”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan informasi pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model kooperatif *jigsaw* berbantu media *wordwall* dalam memperbaiki pemahaman siswa pada materi IPS pokok bahasan jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V SDN Segara Makmur 01?
2. Bagaimana pemahaman siswa setelah menerapkan model kooperatif *jigsaw* berbantu media *wordwall* dalam pembelajaran IPS materi jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V SDN Segara Makmur 01?

C. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model kooperatif *jigsaw* berbantu media *wordwall* dalam memperbaiki pemahaman siswa pada materi IPS pokok bahasan jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V SDN Segara Makmur 01.
2. Untuk mengetahui pemahaman siswa setelah menerapkan model kooperatif *jigsaw* berbantu media *wordwall* dalam pembelajaran IPS materi jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas V SDN Segara Makmur 01.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian Penerapan Model Kooperatif *Jigsaw* Berbantu Media *Wordwall* Untuk Memperbaiki Pemahaman Siswa Pada materi IPS Kelas V SDN Segara Makmur 01, diharapkan dapat diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi dunia pendidikan dapat bermanfaat oleh pendidik sebagai pengembangan ilmu pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
 - b. Dengan menggunakan model kooperatif *jigsaw* berbantu media *wordwall* dapat memperbaiki pemahaman siswa.
 - c. Sebagai bahan acuan untuk mengkaji dan menganalisis dalam mengelola pembelajaran di kelas.
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi peneliti, dapat memperluas pengetahuan dalam rangka memperbaiki pemahaman siswa sekolah dasar.
 - b. Bagi guru, penelitian ini bermanfaat sebagai masukan untuk guru dalam mengimplementasikan model kooperatif *jigsaw* berbantu media *wordwall* pada pembelajaran IPS materi jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V sekolah dasar.
 - c. Bagi siswa, dapat membangkitkan suasana pembelajaran di kelas dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tidak monoton yaitu model kooperatif *jigsaw* berbantu media *wordwall*, sehingga siswa sangat termotivasi dan dapat memperbaiki pemahaman siswa.
 - d. Bagi sekolah, dapat meningkatkan profesionalitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif serta mampu meningkatkan mutu sekolah dengan menggunakan model dan media yang inovatif yaitu model kooperatif *jigsaw* berbantu media *wordwall* pada pembelajaran IPS materi jenis – jenis usaha dan kegiatan ekonomi siswa kelas V sekolah dasar, sehingga dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.