

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama dalam skripsi ini memuat pendahuluan yang mencakup Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penelitian.

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang dirancang oleh pendidik guna merangsang kreativitas peserta didik, meningkatkan kualitas serta memfasilitasi peserta didik. Beberapa hal yang harus diperhatikan agar pembelajaran berjalan dengan baik yaitu proses yang direncanakan guru, sumber belajar dan peserta didik yang belajar. Dengan kata lain proses pembelajaran terjadi ketika pendidik dapat mengelola aktivitas menjadi menyenangkan dengan sumber belajar yang variatif dan dapat menghubungkannya dengan peserta didik.

Model pembelajaran menjadi sangat penting dalam pembelajaran abad 21 karena peserta didik dituntut untuk dapat menumbuhkan keterampilan 4C yaitu *creative thinking*, *critical thinking*, *communication*, dan *collaboration*. Untuk dapat mengembangkan keterampilan 4C dalam pembelajaran abad 21 tersebut maka, salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan ialah model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* menekankan pada pengembangan kerja sama dan tanggung jawab peserta didik. Selain itu, model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* ini juga dapat melatih siswa untuk dapat berpikir kreatif, berpikir kritis dan pemecahan masalah, meningkatkan kemampuan berkomunikasi serta berkolaborasi antar peserta didik (Anggraeni & Yolanda, 2018). Salah satu mata pelajaran yang berkaitan dengan komunikasi dan interaksi sosial adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sesuai dengan peraturan Permendikbudristek pada kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka, telah terjadi penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS yang kini menjadi IPAS.

Pembelajaran IPS bertujuan menciptakan dan mempersiapkan peserta didik agar peserta didik mempunyai *knowledge* (pengetahuan), *skills* (kemampuan), *attitudes* (sikap), *values* (nilai) dan *citizen actions* (tindakan sebagai warga negara).

Sedangkan tujuan pembelajaran IPAS berdasarkan (Kemendikbud, 2022) adalah sebagai berikut: 1) mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik dalam mengetahui fenomena yang ada disekitar manusia; 2) berperan aktif dalam memelihara dan mengelola lingkungan dengan baik; 3) mengembangkan keterampilan inkuiri serta penyelesaian masalah; 4) mengerti dan memahami siapa dirinya, bagaimana lingkungan sosialnya, dan perubahan sosial yang terjadi; 5) memahami persyaratan untuk menjadi anggota masyarakat yang baik. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa inti dari tujuan pembelajaran IPS ialah agar peserta didik dapat memahami dan beradaptasi di lingkungan sekitar secara holistik.

Tujuan pembelajaran tersebut masih sulit dicapai, karena dalam praktiknya Masih banyak sekolah-sekolah yang sebagian besar siswanya belum menunjukkan hasil belajar yang optimal. Beberapa indikator yang menunjukkan bahwa mata pelajaran IPS tidak menarik adalah terlihat dari aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan nilai-nilai yang diperoleh siswa tidak begitu tinggi bahkan di bawah rata-rata 70. Permasalahan tersebut seperti yang terjadi di kelas IV SD Negeri Angkasa VI. Selain itu mata pelajaran IPS selalu dianggap kurang menarik sebagian siswa kelas IV, bahkan pembelajaran IPS merupakan pelajaran yang membosankan dan kurang menantang kebanyakan materinya hanya berupa hapalan. Dikarenakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdapat unsur-unsur konsep yang disampaikan guru dengan metode konvensional dan kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses kegiatan belajar mengajar di kelas, kurang kreatifnya seorang guru dalam mengajar, rendahnya minat siswa dalam membaca buku pelajaran, dan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga siswa lebih suka ribut, berbicara dengan temannya, bahkan ada siswa yang mengantuk ketika mendengarkan guru. Selain itu, guru belum mengenal dan mengetahui model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*. Model *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengajarkan setiap siswa agar bertanggung jawab atas subtopik yang diperoleh dari hasil pembagian oleh guru (Wahyuni & Rahmiati, 2022). Karena belum mengenal dan mengetahui model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* ini guru belum pernah menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya dalam

Devi Oktavini, 2024

IMPLENTASI COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW BERBANTUAN MEDIA LAPBOOK DALAM PEMBELAJARAN IPAS SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran IPAS. Hal ini sesuai dengan fakta di lapangan berdasarkan kegiatan observasi yang telah dilakukan diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam pembelajaran IPAS. Sehingga membuat pembelajaran IPAS menjadi kurang diminati. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang cocok juga mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah media pembelajaran *lapbook*.

Media pembelajaran *lapbook* dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan, hal ini karena media *lapbook* merupakan media pembelajaran visual yang di dalamnya terdapat gambar, teks, lembar kegiatan yang didesain secara menarik dan imajinatif (Illahi et al., 2023).

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini menjadi salah satu upaya dalam memperbaiki praktik pembelajaran agar menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif serta efektif dikelas. Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini berjudul “Implementasi *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Berbantuan Media *Lapbook* dalam Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah tersebut disajikan dalam bentuk pertanyaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah keberhasilan belajar siswa kelas IV SDN Angkasa VI dalam pembelajaran IPAS Topik B Kekayaan Budaya Indonesia dengan implementasi *cooperative learning tipe Jigsaw* berbantuan media *lapbook*?
- 2) Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran IPAS Topik B Kekayaan Budaya Indonesia dengan implementasi *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Berbantuan Media *Lapbook*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS dengan implementasi *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw berbantuan media *lapbook* dalam pembelajaran IPAS Sekolah Dasar.
2. Aktivitas guru dan siswa dengan implementasi *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw berbantuan media *lapbook* dalam pembelajaran IPAS Bab 6 Topik B Kekayaan Budaya Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang pendidikan guru sekolah dasar, membuat inovasi dalam penggunaan model dan media dalam pembelajaran IPAS. Serta mampu dijadikan sebagai bahan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan implementasi *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbantuan media *lapbook* dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis baik bagi guru, siswa, maupun sekolah. Berikut adalah manfaat praktis dari penelitian ini:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS, dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa dalam belajar dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan sikap kritis siswa
2. Bagi Guru, dapat memperbaiki pembelajaran di kelas yang dikelola, dapat meningkatkan profesionalisme mengajar dalam melakukan pembelajaran
3. Bagi Sekolah, dapat meningkatkan kualitas pendidikan siswa dan guru di sekolah, dapat membangun iklim kerja sama yang kondusif di lingkungan sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika dalam penulisan skripsi ini merujuk pada Pedoman Karya Ilmiah UPI Tahun 2019 (Saripudin et al., 2019). Adapun struktur organisasi skripsi sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang meliputi (a) Latar Belakang Masalah Penelitian, (b) Rumusan Masalah Penelitian, (c) Tujuan Penelitian, (d) Manfaat Penelitian, dan (e) Struktur Organisasi Skripsi.

Bab II Kajian Pustaka yang meliputi (a) Pengertian Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*, (b) Langkah-Langkah *Model Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*, (c) Keunggulan dan Kekurangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw*, (d) Definisi Pembelajaran, (e) Definisi Pembelajaran IPA, (f) Definisi Pembelajaran IPS, (g) Tujuan Mata Pelajaran IPAS, (g) Topik B Kekayaan Budaya Indonesia, (h) Teori Belajar, (i) Pengertian Media Pembelajaran, (j) Pengertian Media *Lapbook*, (k) Manfaat Media *Lapbook*, (l) Definisi Hasil Belajar, (m) Hasil Belajar Menurut Taksonomi Bloom, (n) Penelitian Relevan.

Bab III Metode Penelitian yang terdiri dari (a) Desain Penelitian, (b) Partisipan, (c) Instrumen Penelitian, (d) Prosedur Penelitian, (e) Analisis Data.

Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan yang meliputi (a) Hasil Penelitian, (b) Pelaksanaan Siklus I, (c) Pelaksanaan Siklus II, (d) Pelaksanaan Siklus III, (e) Pembahasan Hasil Penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran meliputi (a) Kesimpulan, (b) Implikasi dan Rekomendasi dari penelitian yang dilakukan.

Daftar Pustaka pada bagian akhir yang berisikan referensi yang dijadikan sumber dalam menyusun penelitian serta lampiran-lampiran dokumen penting dalam penelitian.