

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dalam melaksanakan fungsi-fungsi kehidupan tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam menjadikan manusia yang berilmu, berbudaya, bertakwa serta mampu menghadapi tantangan masa datang. Dengan pendidikan tersebut juga akan melahirkan peserta didik yang cerdas serta mempunyai kompetensi untuk dikembangkan dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk mewujudkan hal demikian tidak terlepas dari faktor penentu dalam keberhasilan peserta didik dalam pendidikan.

Tujuan pendidikan hanyalah lebih mengutamakan pemupukan intelektual dan kemampuan serta keterampilan tertentu yang berhubungan langsung dengan materi pembelajaran. Adapun tujuan pendidikan Nasional dirinci menjadi tujuan institusional, dimana tujuan pendidikan dasar sebagaimana tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003, yaitu:

“Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik dan untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara, dan anggota umat manusia serta mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan menengah”.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar adalah IPS. Istilah pendidikan IPS merupakan padanan *Social Studies* dalam konteks Kurikulum di Amerika Serikat. Pengertian pendidikan IPS di Indonesia masih dipersepsikan secara beragam. Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006 yang tersedia dalam : <http://muhsoleh.blogspot.com/2012/03/tujuan-pembelajaran-ips-sdmi-dan-smpmts.html>) menegaskan bahwa:

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik

Ayu Tri wahyuni, 2014

***Penerapan model jigsaw
untuk meningkatkan keaktifan siswa***

Dalam pembelajaran ips materi perkembangan teknologi komunikasi

Kelas iv sd negeri 4 cibodas

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

diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Secara rinci tujuan pendidikan IPS sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar mempunyai tujuan: mengenalkan kepada siswa tentang hubungan antara manusia dengan lingkungannya, memberikan pengetahuan agar siswa memahami peristiwa-peristiwa serta perubahan yang terjadi disekitarnya, mengembangkan kemampuan siswa untuk mengenal kebutuhan, menghargai budaya masyarakat sekitar, bangsa dan juga yang lainnya.

Pendidikan yang berlangsung di sekolah tentu mempunyai arahan atau tujuan yang diharapkan tercapai. Berhasil atau tidaknya pendidikan tergantung proses pembelajarannya, begitupun dengan proses pembelajaran keberhasilannya tergantung pada pemilihan metode pembelajaran yang digunakan.

Pembelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang sebagian besar materinya bersifat deskriptif sehingga apabila penggunaan metode yang kurang tepat mengakibatkan munculnya permasalahan siswa pasif. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran perlu adanya metode yang efektif dan mampu menciptakan suasana aktif siswa pada mata pembelajaran IPS.

Menurut Sudjana (2010.hlm.5) belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar yang dapat ditunjukkan dalam bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, prilaku, dan perubahan pada aspek-aspek lainnya pada individu yang belajar. Perubahan tersebut tidak akan terjadi apabila tidaknya keaktifan siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS adalah model *Jigsaw*.

Dalam model pembelajaran *jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat, dan mengelolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, dan dapat menyampaikan kepada kelompoknya (Rusman,

2008.hlm.203). Dengan penyampaian pendapat tersebut siswa ditekankan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Keaktifan siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dalam kegiatan belajar guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut (Kusnandar, 2008.hlm.15). Berdasarkan pengertian tersebut keaktifan siswa sangat penting karena pengetahuan tidak bisa ditransfer begitu saja melainkan perlu adanya kegiatan siswa dalam mengolahnya.

Keaktifan siswa di sekolah sering kali menjadi salah satu penghambat proses pembelajaran di sekolah. Seperti halnya siswa kelas IV di SD Negeri 4 Cibodas keaktifan siswa di SD ini cukup rendah untuk membantu proses pembelajaran dikarenakan kurangnya respon dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran masih terfokus pada guru. Guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru, sehingga siswa hanya menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan *teacher centre* ini kurang menstimulus siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pun berpengaruh terhadap ketertarikan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, jika dalam pembelajaran menggunakan media maka siswa pun akan merasa tertarik dan cenderung akan memunculkan keaktifan siswa baik itu dari aktif bertanya, berpendapat maupun menjawab. Hampir setengah dari siswa kelas IV di SDN 4 Cibodas masih banyak siswa yang pasif, 58% dari mereka hanya memperhatikan guru dan jika diberikan pertanyaan mereka hanya diam dengan alasan bahwa mereka takut salah untuk menjawab pertanyaan dari guru atau siswa lain dan 42% lainnya ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini peneliti mencoba menginovasi model pembelajaran agar tidak lagi menjadi pembelajaran yang monoton dan hanya terfokus pada guru saja. Model pembelajaran *Jigsaw* dirasakan cocok untuk menstimulus siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Karena dengan model pembelajaran ini

siswa dituntut untuk berperan aktif dalam mengemukakan pendapat sebagai penggali informasi yang telah mereka ketahui.

Dengan demikian untuk menjawab permasalahan tersebut peneliti mencoba membatasi penelitiannya dengan mengambil judul **“Penerapan Model *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat diambil rumusan masalah untuk diajukan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perencanaan penerapan model *jigsaw* dalam pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi di SD Negeri 4 Cibodas?
2. Bagaimanakah pelaksanaan penerapan model *jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan dalam materi perkembangan teknologi komunikasi di SD Negeri 4 Cibodas?
3. Bagaimanakah peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *jigsaw* dalam materi perkembangan teknologi komunikasi di SD Negeri 4 Cibodas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan pelaksanaan model *jigsaw* pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi menggunakan model *jigsaw* di SD Negeri 4 Cibodas.
2. Untuk mendeskripsikan pelaksanaan penerapan model *jigsaw* untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan dalam materi perkembangan teknologi komunikasi di SD Negeri 4 Cibodas.

3. Untuk mendeskripsikan hasil peningkatan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model *jigsaw* dalam materi perkembangan teknologi komunikasi di SD Negeri 4 Cibodas.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kesadaran bagi semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan untuk memberikan variasi dan memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik siswa, dan kondisi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi penulis

- 1) Dengan penelitian ini, diharapkan kemampuan penulis mengaktifkan dan memusatkan konsentrasi siswa pada pengembangan potensi siswa juga meningkat, sehingga pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan bermakna.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penulis, dan menjadi alternatif pembelajaran untuk meningkatkan prestasi dan potensi siswa.
- 3) Memberikan informasi yang berharga bagi penulis sebagai upaya untuk mengembangkan dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran siswa materi perkembangan teknologi komunikasi dan materi lainnya dalam pembelajaran IPS.

- b. Manfaat bagi siswa

- 1) Siswa dapat pengalaman belajar baru dengan metode yang bervariasi dan diharapkan dapat memberikan peningkatan belajar dan hasil belajarnya.
 - 2) Metode *jigsaw* dapat digunakan sebagai upaya alternative untuk meningkatkan kompetensi intelektual dan keterampilan siswa dalam memahami materi perkembangan teknologi komunikasi.
 - 3) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggali dan mengembangkan potensi dirinya secara mandiri serta keberaniannya untuk mengemukakan pendapat, bertanya, menjawab, menanggapi dan bekerjasama.
 - 4) Membangkitkan motivasi belajar siswa.
- c. Manfaat bagi sekolah
- 1) Penelitian ini dapat dijadikan masukan kebijakan dalam upaya meningkatkan proses belajar mengajar (PBM) dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran.
 - 2) Penelitian ini dapat memberikan saran atau masukan secara langsung yang berguna serta bermanfaat bagi pihak sekolah dalam menumbuhkan daya nalar, motivasi dan kerativitas siswa sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa.

E. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model pembelajaran ini merupakan salah satu dari model pembelajaran yang diawali dengan pengenalan topik yang akan dipelajari kepada siswa. Guru menstimulus siswa untuk berpendapat terhadap materi yang akan dipelajari guna meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya guru mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok maksimal 6 orang dalam satu kelompoknya. Kelompok awal yang dibentuk oleh guru merupakan kelompok asal. Kemudian guru memberikan materi bahasan (sub materi pokok) yang berbeda pada tiap anggotanya.

Ayu Tri wahyuni, 2014

Penerapan model jigsaw

untuk meningkatkan keaktifan siswa

Dalam pembelajaran ips materi perkembangan teknologi komunikasi

Kelas iv sd negeri 4 cibodas

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

Setelah semua anggota kelompok mendapatkan sub materi pokok bahasanya masing-masing, siswa dibentuk lagi dalam kelompok ahli yakni kelompok yang dibentuk berdasarkan sub materi pokok bahasan dari masing-masing kelompok. Selanjutnya siswa dituntut untuk mendiskusikan tentang sub materi pokok bahasanya sesuai dengan lembar kerja yang diberikan oleh guru.

Siswa diperkenankan untuk kembali ke kelompok asal mereka, kemudian siswa dituntut untuk mengemukakan hasil diskusi mereka di kelompok ahli sebelumnya. Siswa melaporkan hasil diskusi mereka di depan kelas.

2. Keaktifan Siswa

Keaktifan dapat diperoleh dengan adanya interaksi yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung baik itu antara siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru yang dapat mempengaruhi tingkah laku atau kemampuan intelektualnya. Namun keaktifan belajar pada siswa disini tidak akan timbul begitu saja melainkan perlu adanya stimulus dari guru yang bersangkutan agar siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa dapat berupa keterlibatan dalam memecahkan permasalahan, meliputi:

- a. Keberanian mengemukakan pendapat: percakapan dua arah atau lebih bertukar informasi yang ia miliki kepada orang lain.
- b. Bertanya: pengajuan pertanyaan terhadap suatu hal yang belum diketahui.
- c. Saling bertukar informasi dan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru maupun siswa lainnya: siswa dapat mencerna pertanyaan sehingga dapat mengemukakan jawaban atas pertanyaan yang dilontarkan oleh orang lain.
- d. Menanggapi: Tanggapan/penguatan terhadap suatu informasi yang diterimanya.
- e. Bekerjasama: Usaha yang dilakukan 2 orang atau lebih untuk menyelesaikan suatu masalah guna mencapai kepentingan bersama.

Ayu Tri wahyuni, 2014

Penerapan model jigsaw

untuk meningkatkan keaktifan siswa

Dalam pembelajaran ips materi perkembangan teknologi komunikasi

Kelas iv sd negeri 4 cibodas

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

Dengan adanya aspek tersebut, pengetahuan siswa akan bertambah dengan sendirinya tanpa harus didominasi dengan pembelajaran searah yang hanya dilakukan oleh seorang guru.

3. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut : “Apabila peneliti menerapkan model *Jigsaw* dalam pembelajaran IPS materi perkembangan teknologi komunikasi di kelas IV SD Negeri 4 Cibodas dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa”.