

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seperti yang kita ketahui pada hakikatnya pendidikan mencakup berbagai kegiatan seperti, membimbing, mengajar, melatih dan mendidik. Dengan demikian kegiatan tersebut dilaksanakan sebagai suatu usaha untuk mentransformasi nilai-nilai, pengetahuan, dan sikap.

Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuan, nilai dan sikapnya, serta keterampilannya. Pendidikan untuk mencapai kepribadian individu yang lebih baik. Pendidikan sama sekali bukan untuk merusak kepribadian manusia, seperti halnya memberi bekal memberi bekal pengetahuan maupun keterampilan kepada generasi muda, bagaimana menjadi seorang penjahat atau seorang pencuri ulung. (Sadulloh, 2010, hlm 57)

Pendidikan suatu cara dalam upaya mengembangkan semua aspek kepribadian manusia. Dari yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi mengerti. Untuk membantu anak untuk mencapai tujuan pembelajarannya, ketika proses belajar guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya.

Pendidikan di sekolah dikemas dengan baik dan tersusun secara sistematis, di dalamnya terdapat tempat belajar, guru sebagai pengajar, materi pembelajaran, dan siswa yang akan menerima pembelajaran. Banyak sekali materi ajar yang terdapat di sekolah yang harus diterima dan dipelajari oleh siswa, diantaranya materi pelajaran IPS yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bersumberkan dari kehidupan sosial masyarakat itu sendiri yang diseleksi dengan konsep ilmu sosial yang dipergunakan untuk kepentingan pembelajaran. Dari masyarakat kehidupan sosial masyarakat senantiasa mengalami suatu perubahan. Perubahan masyarakat tersebut yaitu dalam konteks keruangan maupun konteks waktu. Dari berbagai macam perubahan yang telah terjadi dalam kehidupan sosial masyarakat lembaga

pendidikan harus mampu menangkap hal tersebut yang kemudian untuk menjadi sumber bahan materi pembelajaran.

Menurut Supriatna, dkk, (2010, hlm 5) Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Berbagai dimensi manusia dalam kehidupan sosialnya merupakan fokus kajian dari IPS. Aktivitas manusia dilihat dari dimensi waktu yang meliputi masa lalu, sekarang dan masa depan. Aktifitas manusia yang berkaitan dalam hubungan dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis.

Pembelajaran IPS pada hakikatnya membahas mengenai manusia dengan lingkungannya. Manusia tidak terlepas dengan yang namanya kehidupan sosial, karena manusia merupakan makhluk sosial yang saling mempunyai ketergantungan sosial. Oleh karena itu dengan adanya pembelajaran IPS diharapkan manusia tersebut berhasil dalam kehidupannya dimasyarakat karena melalui ilmu IPS manusia mampu mengetahui bagaimana cara hidup bersosial dengan masyarakat sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku.

Menurut Supriatna (2010, hlm. 7), tujuan pendidikan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu pendidikan IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional. Dengan demikian tujuan pendidikan IPS adalah mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi.

Diterapkannya suatu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar, para siswa diharapkan dapat memiliki kesadaran dan kepekaan terhadap suatu masalah-masalah sosial yang terdapat di lingkungannya. Dengan demikian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak hanya terdapat pengembangan sosial saja tetapi terdapat pula pengembangan keterampilan untuk berfikir kritis sehingga siswa dapat memiliki kemampuan dan keterampilan untuk mengkaji dan memecahkan berbagai masalah-masalah sosial tersebut.

Proses pembelajaran IPS di sekolah cenderung hanya satu arah yang berpusat pada guru. Dengan demikian proses pembelajaran dikuasai oleh guru, apalagi pembelajaran IPS sarat dengan materi yang menuntut siswa untuk memiliki pemahaman yang holistik terhadap materi IPS yang disampaikan guru tersebut

Pada hakikatnya Belajar merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik. Guru memberikan bimbingan dan arahan kepada peserta didik pada saat pembelajaran, oleh karena itu perhatian tentang proses belajar dan hasil belajar telah menjadi bagian penting yang menjadi perhatian guru.

Menurut Purwanto (dalam Karwati dan Juni Priansa 2014, hlm186) belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya (*performance-nya*) berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

Dalam proses belajar pembelajaran guru diharapkan mampu merubah hasil belajar siswanya, ketika siswa sebelum mengikuti pembelajaran dan setelah mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat akan memberikan dampak yang sangat signifikan kepada hasil belajar tersebut.

Karena belajar merupakan sebuah sistem, tentu saja kegiatan belajar mengajar harus mengandung sejumlah komponen-komponen pembelajaran itu sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Djamarah dan Zain (2013, hlm. 41), “komponen belajar meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode/model, alat dan sumber, serta evaluasi”. Dengan demikian komponen-komponen pembelajaran sangat penting dalam membantu proses belajar dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sedangkan ketika dilakukan observasi dalam proses belajar mengajar di SD, gurutersebut hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menjelaskan materi pelajaran, sehingga pembelajaran cenderung membosankan bagi siswa karena siswa hanya mendengarkan penjelasan guru. Dan berakibat anak hanya hafal pada materi tetapi tidak memahami materi tersebut, bahkan cenderung siswa sulit untuk memahami pembelajaran tersebut. Dengan demikian dibutuhkan suatu pembelajaran yang menarik dan menantang untuk siswa, agar siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran, dan siswa dapat memahami pembelajaran yang disampaikan guru. Pembelajaran itu sendiri merupakan suatu istilah yang mempunyai keterkaitan yang sangat erat yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran itu seharusnya merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dan bertujuan untuk menciptakan suasana atau pelayanan agar siswa dapat belajar. Untuk itu, yang harus dipahami adalah

bagaimana caranya siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru tersebut dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru tersebut akan mampu menentukan model pembelajaran yang tepat bagi siswanya. Menurut Joyce dan Weil (dalam Huda, 2013, hlm. 73), “mendeskripsikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional dan memandu.”

Berdasarkan dari hasil observasi pada tanggal 20 Oktober 2015 di kelas V SDN 2 Jagapura Wetan. Ditemukan suatu permasalahan di kelas V terhadap kinerja guru, aktifitas siswa, dan hasil belajar siswa antara lain:

1. Kinerja guru

- a. Perencanaan pembelajaran

Dalam merencanakan sebuah pembelajaran, guru kelas V tidak menggunakan LKS sebagai tuntunan siswa dalam memahami sebuah pembelajaran, selain itu guru dalam membuat RPP metode yang digunakan hanya metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Sedangkan media yang digunakan yaitu buku LKS yang dimiliki siswa

- b. Pelaksanaan pembelajaran

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi ajar. Kemudian siswa ditugaskan untuk membaca materi tentang peninggalan-peninggalan sejarah yang terdapat di dalam LKS siswa.

- c. Kegiatan penutup pembelajaran

Dalam menutup pembelajaran, guru tidak mengulas kembali atau menyimpulkan pembelajaran bersama siswa. Tetapi guru langsung memberikan evaluasi kepada siswa.

2. Aktivitas siswa

- a. Siswa menyimak penjelasan guru

- b. Siswa mengadakan tanya jawab bersama guru

- c. Siswa mengerjakan evaluasi yang diberikan guru

3. Hasil belajar

Hasil dari penelitian awal yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SDN 2 Jagapura Wetan yang berjumlah 21 siswa mengenai peninggalan-peninggalan

sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia ternyata hanya 33,3% siswa yang dapat memenuhi ketuntasan minimal dari mata pelajaran IPS, sedangkan jumlah yang tidak dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal mencapai 66,7%. Dimana kriteria ketuntasan minimal (KKM) tersebut yaitu 73. Data tersebut diperoleh dari data awal hasil belajar siswa.

Dengan demikian ketika guru tersebut hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam pembelajaran maka hal tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif, kreatif, bahkan cenderung bosan sehingga siswa merasa ngantuk. Permasalahan yang dialami oleh siswa tersebut disebabkan oleh tidak adanya metode yang tepat dan media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran

Tabel 1.1
Data Awal Ulangan Harian Siswa Kelas V SDN 2
Jagapura Wetan Pada Materi Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu
Budha dan Islam yang ada di Indonesia

No	Nama Siswa	Nilai Akhir	Keterangan	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Rahmat Nurayadin	48		✓
2	M. kahoerul	32		✓
3	Ian Alfarizal	56		✓
4	Zaenal A	48		✓
5	Deni Kurniawan	76	✓	
6	Sahrul Bakhri	84	✓	
7	Puput Azizah	76	✓	
8	Tina Lestari	32		✓
9	Esi	56		✓
10	Silfiani	76	✓	
11	Indriyani	80	✓	
12	Mia Kurniasi	76	✓	
13	Ika Giniyatun Nasifa	48		✓
14	Anggi Amelia Putri	56		✓
15	Lina Destri	0		✓
16	Marlina	76	✓	
17	Lili Amalia	56		✓
18	Naila Larasati	32		✓
19	Andriyanto	48		✓
20	Wiratmaja	32		✓
21	Satrio	48		✓
	Jumlah	1136	7	14
	Rata-rata	63,8		
	Presentase		33,3%	66,7%

Didasarkan pada KKM dengan batas kelulusan yaitu 73, dengan jumlah siswa kelas V sekitar 21 siswa, tetapi hanya 7 siswa yang dinyatakan tuntas yaitu sekitar 33,3%. Sedangkan yang dinyatakan belum tuntas 14 anak yaitu sekitar 66,7%. Ketika dalam pembelajaran berlangsung kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mengetahui peninggalan-peninggalan sejarah hindu-budha dan Islam yaitu karena guru menyampaikan materi cenderung monoton. Ketika pembelajaran berlangsung siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga siswa kurang aktif dan merasa bosan dalam menyimak materi yang dijelaskan. Karena siswa tidak diberikan kesempatan untuk siswa terlibat langsung seperti berdiskusi dengan teman-temannya yang lain.

Berdasarkan pemaparan di atas, kesulitan siswa dalam proses pembelajaran IPS disebabkan karena guru tidak menggunakan metode ataupun model pembelajaran yang tepat, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

Dengan demikian keadaan tersebut tidak boleh dibiarkan terus menerus, dan dibutuhkan pembelajaran yang melibatkan aktivitas dan interaksi siswa, pembelajaran yang berpusat pada siswa, menantang, menarik, dan menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. maka siswa dapat memahami materi ajar yang disampaikan oleh guru. Salah satu pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan siswa dan interaksi siswa, dan pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan ciri-cirinya adalah pembelajaran dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Untuk dapat memecahkan permasalahan di atas maka peneliti menerapkan suatu pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Menurut Hamdayama (2014, hlm. 87) “ Model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerja sama positif dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain”.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan, bahwa suatu pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan salah satu model pembelajaran yang lebih menekankan pada aktivitas dan interaksi siswa dalam bentuk kelompok-kelompok. Dan menuntut siswa untuk mampu bekerja sama dengan siswa yang lain dalam kelompoknya serta bertanggung jawab atas materi yang telah ia pelajari dan menyampaikannya kepada kelompok yang lain.

Cara untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif untuk memadukan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dengan menggunakan media. Seperti yang kita ketahui siswa lebih suka dengan pembelajaran yang kongkrit seperti dengan menggunakan media. Media memberikan gambaran yang nyata kepada siswa dan merangsang siswa supaya tidak bosan dikelas. Karena media pembelajaran membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran konvensional menjadi lebih kongkret yang sering dilihat oleh siswa dalam kehidupan sehari-harinya. Seperti yang dikemukakan oleh Fatah Syukur (dalam Musfiqon, 2011, hlm 33) media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan belajar bagi guru dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
 2. Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkrit)
 3. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
 4. Semua indra siswa dapat diaktifkan
 5. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.
- dan media juga bisa dikatakan sebagai alat pengantar atau perantara dalam pembelajaran.

Dengan demikian penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan media sangat berperan penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas serta dapat memperkuat daya serap dan memotivasi belajar siswa. Maka pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan, dan berdampak terhadap motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Dengan demikian maka peneliti menggunakan judul “ PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE JIGSAW BERBASIS MEDIA AUDIO-VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGENAI MATERI PENINGGALAN-PENINGGALAN SEJARAH HINDU-BUDHA DAN ISLAM DI INDONESIA”

B. RUMUSAN DAN PEMECAHAN MASALAH

1. Rumusan masalah

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam peneliti tindakan kelas ini adalah:

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran pendidikan IPS materi Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu Budha dan Islam dengan penerapan model kooperatif tipe jigsaw berbasis audio visual dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Jagapura Wetan Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran pendidikan IPS materi Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu Budha dan Islam dengan penerapan model kooperatif tipe jigsaw berbasis audio visual dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Jagapura Wetan Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPS materi Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu Budha dan Islam dengan penerapan model kooperatif tipe jigsaw berbasis audio visual dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Jagapura Wetan Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon?

2. Pemecahan Masalah

Cara untuk memecahkan masalah yang akan digunakan dalam PTK ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis media audio visual. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS materi peninggalan-peninggalan sejarah Hindu-Budha dan Islam di Indonesia di SDN II Jagapura Wetan Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon.

Ketika melihat permasalahan yang terdapat di lapangan, guru dalam memberikan pembelajaran terlihat monoton dan membosankan siswanya. Karena dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja, hal tersebut merupakan salah satu dari faktor utama yang membuat hasil belajar siswa kurang memuaskan pada materi peninggalan-peninggalan sejarah hindu-budha dan islam di indonesia.

. Berdasarkan pada rumusan masalah yang dipaparkan di atas, maka peneliti berinisiatif memberikan alternatif tindakan dengan menerapkan model kooperatif tipe jigsaw berbasis media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS materi Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu Budha dan Islam. “Pembelajaran kooperatif jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal”.(Isjoni, 2014, hlm. 54)

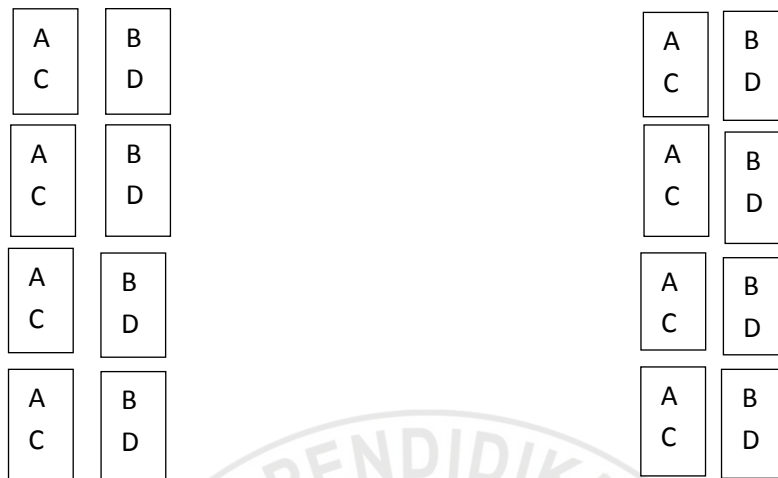
Dalam menerapkan model kooperatif tipe jigsaw kita harus merencanakan suatu Langkah-langkah model pembelajaran Jigsaw itu sendiri.

Langkah-langkah model pembelajaran jigsaw menurut Hamdayama (2014,hlm. 88-89) yaitu:

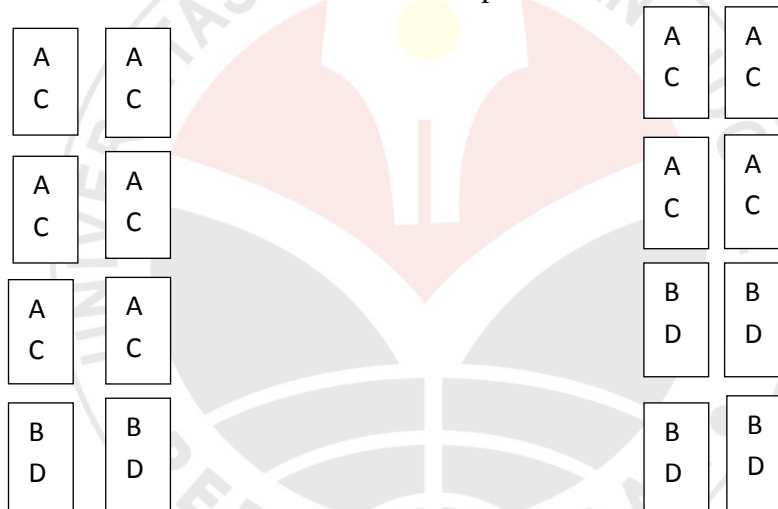
- a. Membentuk kelompok heterogen yang beranggotakan 4-6 orang.
- b. Tiap orang dalam kelompok diberi subtopik yang berbeda.
- c. Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan subtopik masing-masing dan menetapkan anggota ahli yang akan bergabung dalam kelompok ahli.
- d. Anggota ahli dari masing-masing kelompok berkumpul dan mengintegrasikan semua subtopik yang telah dibagikan sesuai dengan banyaknya kelompok.
- e. Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang diberikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut.
- f. Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi kepada rekan kelompoknya.
- g. Tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi
- h. Guru memberikan tes individu pada akhir pembelajaran tentang materi yang telah didiskusikan.
- i. Siswa mengerjakan tes individual atau kelompok yang mencakup semua topik.

Pola jigsaw menurut Saefuddin (2014, hlm. 120) yaitu:

Kelompok Asal



Kelompok Ahli



Langkah-langkah model Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw peneliti

- **Kegiatan Awal**

1. Pembelajaran dimulai dengan berdo'a
2. Peserta didik dan guru mengaitkan materi pembelajaran dengan nilai agamis, budaya, dan karakter bangsa
3. Guru memberikan apersepsi tentang materi yang akan diajarkan
4. Peserta didik diinformasikan tentang tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai.
5. Guru menginformasikan aturan main dalam pembelajaran

- **Kegiatan Inti**

1. menjelaskan daftar materi mengenai mengenai peninggalan sejarah hindu-budha dan islam di indonesia
2. menjelaskan dan menceritakan materi mengenai mengenai peninggalan sejarah hindu-budha dan islam di indonesia
3. Guru membentuk kelompok asal
4. Peserta didik menyimak tayangan video tentang Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu Budha dan Islam di indonesia (kegiatan mengamati)
5. Guru memotivasi peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahunya melalui tanya jawab melalui materi yang disimakinya (kegiatan menanya)
6. Guru membentuk kelompok peserta didik yang jumlah anggotanya sesuai dengan materi yang dibahas. Kelompok ini disebut kelompok asal. Materi ada 3 maka kelompok asal terdiri dari 3 orang.
7. Guru meminta masing-masing peserta didik dalam kelompok asal mempelajari teks bacaan sesuai dengan materi. (kegiatan mengumpulkan informasi)
 - Peserta didik A mempelajari materi 1
 - Peserta didik B mempelajari materi 2
 - Peserta didik C mempelajari materi 3
8. Guru memberikan LKS tim ahli
9. Guru memandu diskusi agar peserta didik mengembangkan rasa ingin tahunya tentang materi yang sedang dibahas.(kegiatan mengolah informasi)
10. Setelah batas waktu yang ditentukan, guru meminta peserta didik membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli. (kegiatan mengolah informasi)
 - Peserta didik A berkelompok dengan peserta didik A membentuk subtopik 1
 - Peserta didik B berkelompok dengan peserta didik B membentuk subtopik 2

- Peserta didik C berkelompok dengan peserta didik C membentuk subtopik 3

11. Pada sesi ini masing-masing kelompok ahli boleh mempresentasikan hasil diskusinya (kegiatan mengomunikasikan)

12. Guru meminta masing-masing peserta didik dalam kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk berbagi hasil diskusinya dikelompok ahli. (kegiatan mengolah informasi)

13. Guru memberikan evaluasi kepada peserta didik

- **Kegiatan Penutup**

1. Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil diskusi.
2. Guru memberi evaluasi.

Dari pemaparan pemecahan masalah di atas, peneliti menargetkan 85% siswa yang TUNTAS mencapai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan sejarah hindu-budha dan Islam Di Indonesia

C. TUJUAN dan MANFAAT PENELITIAN

1. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah:

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw berbasis media videodalam upaya meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu Budha dan Islam pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Jagapura Kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran model kooperatif tipe jigsaw berbasis media videodalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu Budha dan Islam pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Jagapura Wetan kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon.
- c. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan model kooperatif tipe jigsaw berbasis media Audio-

visual pada materi Peninggalan-peninggalan Sejarah Hindu Budha dan Islam pada mata pelajaran IPS di SDN 2 Jagapura Wetan kecamatan Gegesik Kabupaten Cirebon.

2. MANFAAT PENELITIAN

A. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam belajar.
- 2) Membiasakan siswa untuk dapat berperan aktif dalam pembelajaran, saling bekerja sama dengan teman.
- 3) Dapat merasakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan
- 4) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa

B. Manfaat bagi Guru

- 1) Guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di kelas.
- 2) Dapat menambah pengetahuan guru tentang metode pembelajaran yang inovatif.
- 3) Membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran.

D. Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini terdiri dari beberapa bab, yaitu bab I sampai dengan bab V. Adapun urai dari masing-masing bab adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan. Yang di dalamnya diuraikan tentang latar belakang masalah yang memuat beberapa hal, yaitu masalah yang menjadi dasar penelitian, penyebab munculnya masalah tersebut, solusi dari masalah tersebut dan alasan mengapa memilih solusi tersebut. Kemudian rumusan dan pemecahan masalah yang di dalamnya terdapat beberapa pertanyaan penelitian termasuk pemecahan mengenai pokok bahasan yang akan diteliti. Tujuan penelitian dan manfaat penelitian ini dapat dirasakan oleh berbagai pihak dari adanya penelitian ini. Serta batasan istilah yang digunakan peneliti untuk penelitian.

Bab II merupakan studi literatur. Di dalamnya terdapat pembahasan mengenai hakikat pembelajaran IPS yang

memuatbeberapahalyaitupengertian IPS, tujuanpembelajaranpendidikan IPS, sertakarakteristikpembelajaran IPS.Kemudianpembelajarankooperatif tipe jigsaw yang memuatpengertian model pembelajaran, pengertianpembelajarankooperatif, pengertian model koopertif tipe jigsaw, pengaruhpositifpembelajarankooperatif tipe jigsaw, langkah-langkahpembelajarankooperatif, kelebihandankekurangan model kooperatif tipe jigsaw.Hakikat media mediapembelajaran yang meliputi beberapahalyaitupengertian media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, media audio-visual, fungsi media, dankriteiapemeilihan media. Serta hakikatbelajar, hakikatdanteoripendukung, materipeninggalan-peninggalansejarah Hindu-Budhadan Islam di Indonesia, evaluasi, temuanhasilpenelitian yang relevan, danhipotesistindakan.

Bab III inimerupakanmetodepenelitian.Di dalamnyaterdapatpenjelasandanuraianmengenaimetodedandesainpenelitian, lokasidanwaktupenelitian yang mencakuplokasipenelitiandanwaktupenelitian.subjekpenelitian, metodedandesainpenelitianmemuatmetodepenelitiandandesainpenelitianlokasidan waktupenelitian. Prosedurpenelitian yang memuattahapaperencanaan, tahapapanpelaksanaan, tahapanobservasi, tahapananalisisdanrefleksi.variabeldalampenelitian, definisioperasional, instrumenpenelitian, prosedurpenelitian, danteknikpengolahandan analisis data. InstrumenPenelitian yang memuatPedomanWawancara, PedomanObservasi, TesHasilBelajar, CatatanLapangan. TeknikPengolahandan Analisis Data yang memuatTeknikPengolahan Data, danAnalisis Data.

Bab IV inimerupakanhasilpenelitiandanpembahasan.Di dalamnyaterdapathasilbesertapembahasandaripenelitianmengeni model kooperatif tipe jigsaw berbasis (media audio-visual) untukmeningkatkanhasilbelajarsiswapadamateripeninggalan-peninggalansejarah Hindu-Budhadan Islam di Indonesia.Pembahasandalamskripsiinimerupakanhasil data tindaankelas yang menjadihasildaripenelitian.

Bab V merupakan simpulan dan saran.Simpulanmerupakanjawabandarirumusanmasalah, sedangkan saran merupakanhal-hal yang

menjadi rekomendasi dari peneliti untuk pembaca apabila akan melakukan penelitian yang sama di tahun-tahun selanjutnya.

Dan terakhir adalah daftar pustaka yang menjadirujuk dalam penyusunan skripsi ini disertai dengan lampiran-lampiran.

E. BATASAN ISTILAH

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran seharusnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan layanan agar siswa belajar. Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan model pembelajaran yang tepat bagi siswanya. Menurut Joyce dan Weil (dalam Huda, 2013, hlm. 73), ‘mendeskripsikan model pembelajaran sebagai rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional dan memandu.’
2. Menurut Rusman (2012, hlm. 218) “model pembelajaran kooperatif model jigsaw adalah sebuah model pembelajaran yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil.” Pembelajaran kooperatif model jigsaw dalam penelitian ini berbantuan media audio visual tentang peninggalan-peninggalan sejarah untuk menambah kesan konkret dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran IPS pada materi peninggalan-peninggalan sejarah di Indonesia agar lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Hasil Belajar adalah suatu peningkatan hasil evaluasi siswa. dimana siswa akan mengalami perubahan ketika anak tersebut melakukan pembelajaran tersebut. Peningkatan hasil evaluasi siswa dalam pembelajaran IPS pada materi peninggalan-peninggalan sejarah Hindu-Budha dan Islam Peningkatan tersebut dilihat dari adanya peningkatan hasil evaluasi dari siklus I sampai siklus III karena karena belajar dapat juga dikatakan sebagai pengalaman. Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah memulai kegiatan belajar (dalam Haris, 2008, hlm.14)

4. Media Audio-Visual peninggalan-peninggalan sejarah merupakan sebuah media yang berbentuk Video. Media tersebut digunakan untuk membantu ataupun sebagai perantara pelaksanaan model pembelajaran. seperti yang dikatakan Heinich, dkk. (1993) (dalam Hernawan dkk, 2007. Hlm 3). ‘media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “ medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara (asource) dengan penerima pesan (a recevier).’

