

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Sekolah merupakan suatu organisasi pendidikan yang di dalamnya (internal) terdapat beberapa komponen yang saling ketergantungan dan saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Selain itu terdapat beberapa komponen di luar organisasi (eksternal) yang juga bisa mempengaruhinya. Hal ini sesuai dengan ungkapan Sagala (2010: 71) bahwa, "Sekolah merupakan suatu sistem terbuka, sekolah tidak mengisolasi diri dari lingkungannya karena mempunyai hubungan-hubungan (relasi) dengan lingkungan internal maupun lingkungan eksternal sekolah dan bekerjasama." Dengan demikian baik internal maupun eksternal dan merupakan berbagai macam sumberdaya yang ada (input) harus dapat diorganisasikan secara efektif dan efisien (proses) untuk mencapai tujuan (output) adalah kunci sekolah sebagai organisasi pendidikan dalam mencapai tujuannya yaitu tujuan pendidikan.

Menurut Fatah dan Gorton (Sagala, 2010: 71) pada intinya suatu organisasi sekolah membutuhkan pengelolaan oleh orang-orang profesional dan saling bekerja sama untuk mencapai tujuan. Hal ini menunjukkan bahwa hakikatnya keberhasilan sekolah ada pada sumberdaya manusianya (SDM). Dalam hal ini SDM terutama adalah input (siswa), proses (siswa dan guru), output (siswa). Selain itu sumber daya yang lainnya seperti sarana prasarana, kurikulum, dan yang lainnya. Jika paparan di atas dihubungkan dengan tugas utama sekolah

sebagai organisasi yang melaksanakan proses pendidikan maka pada saat tujuan pendidikan tidak tercapai maka suatu hal yang patut dipertanyakan tentang pemberdayaan input dan proses itu sendiri. Pada umumnya adalah penilaian terhadap kinerja atau kompetensi guru. Khususnya dalam hal perencanaan, proses pembelajaran, maupun evaluasi pembelajaran di kelas.

Permasalahan pengelolaan dan kinerja SDM dalam sekolah adalah hal umum di Indonesia. Hal ini sesuai dengan Investigasi permasalahan pendidikan di Indonesia oleh World Bank (Sagala, 2010:76) yang menyatakan bahwa:

... lima strategi yang perlu dicermati yaitu kurikulum yang bersifat inklusif, proses belajar mengajar yang efektif, lingkungan sekolah yang mendukung, sumberdaya yang berbasas pemerataan, standarisasi hal-hal tertentu, monitoring, evaluasi, dan tes. Kelima strategi tersebut harus menyatu ke dalam empat lingkup fungsi pengelolaan sekolah yaitu: manajemen organisasi, kepemimpinan, proses belajar mengajar, sumberdaya manusia, dan administrasi sekolah.

Demikian halnya pada saat pencapaian tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) banyak mengalami hambatan atau pun tidak optimal dalam pencapaiannya. Maka, segala macam komponen sekolah dijadikan basis kajian, perbaikan-perbaikan, inovasi hingga memunculkan pembaharuan-pembaharuan untuk mengurangi bahkan menghilangkan hambatan tersebut hingga tujuan Pendidikan IPS tercapai. Tidak terkecuali, di tingkat sekolah dasar (SD) yang menjadi pionir sehubungan dengan ditujukan untuk pendidikan dasar demi kelangsungan pendidikan lanjut.

Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang mempunyai nilai yang strategis dan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul, handal, dan bermoral semenjak dini (usia SD). Namun memiliki beberapa

hambatan dalam pencapaian nilai strategis tadi. Seperti yang diungkapkan Soemantri (Gunawan, 2011: 62) bahwa:

pembelajaran IPS disekolah selalu disajikan dalam bentuk faktual, konsep yang kering, guru hanya mengejar target pencapaian kurikulum, tidak mementingkan proses, karena itu pembelajaran IPS selalu menjenuhkan dan membosankan, dan oleh peserta didik dianggap sebagai pelajaran kelas dua.

Sifat monoton dan ekspositoris menjadikan siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik. Dengan tidak mementingkan proses, dan lebih mengedepankan aspek pengetahuan, fakta dan konsep menjadikan IPS adalah pelajaran hapalan. Sedangkan menurut Aziz (Gunawan, 2011: 62) mengatakan bahwa:

... dalam pembelajaran IPS proses itu sangat penting. Dalam pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman-pengalaman dalam menggunakan pengetahuan tersebut dalam kehidupan demokratis, termasuk mempraktekan berpikir dan pemecahan masalah.

Dengan demikian, pada saat proses belajar lebih lebih cenderung ke pembelajaran hapalan konsep, fakta, membosankan, aktivitas siswa kurang, maka lebih memunculkan kesan *teacher center*, maka IPS tidak akan mampu membantu siswa untuk dapat hidup secara efektif dan produktif dalam kehidupan sosialnya seperti yang ditujukan dalam pendidikan IPS selama ini. Permasalahan ini hampir disemua tingkat pendidikan di Indonesia termasuk di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan pendekatan sistem pembelajaran IPS tidak terlepas dari permasalahan yang menyentuh tentang Input, Proses dan Output dimana orientasinya adalah pencapaian tujuan pembelajaran IPS itu sendiri. Hal ini sesuai

dengan ungkapan Gunawan (2011: 47) bahwa "Pembelajaran IPS merupakan kegiatan mengubah karakteristik siswa sebelum belajar IPS (*input*) menjadi siswa yang memiliki karakteristik yang diinginkan (*output*)...". Oleh karena itu langkah awal yang penting adalah kompetensi guru untuk menentukan tujuan kemudian mengarahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Satu hal yang menarik adalah satu konsep dalam pendidikan IPS sekolah dasar yaitu sejarah bangsa Indonesia yang mana menurut Sucipto (Isjoni, 2007: 28) menyatakan bahwa "Sejarah, obyeknya mempelajari berbagai segi kehidupan manusia dalam tahapan waktu (dari masa ke masa). Konsep utamanya adalah waktu". Dengan demikian jika berbicara tentang sejarah guru terjebak dalam 1 metode bercerita (*telling story*) atau apabila bersentuhan dengan tokoh pejuang, guru menugaskan siswa untuk mencatat atau menghafal biografi tokoh sejarah tersebut (konsep abstrak). Dengan begitu siswa sering kesulitan untuk mengkaitkan-mengkaitkan bahkan guru mengarahkan siswa untuk mengembangkan nilai dan sikap serta keterampilan sosial siswa untuk dapat menelaah kehidupan sosial yang dihadapi sehari-hari serta menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lalu hingga kini. Maka pada akhirnya guru hanya mampu menuai hasil dari sisi peningkatan kognisi siswa saja.

Hasil survey awal di Kelas V SD Negeri Cibubuan II yang terletak di desa Karanglayung, Kecamatan Conggeang, Kabupaten Sumedang. Pembelajaran IPS pada standar kompetensi "Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia." pada

kompetensi dasar: "Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang" menunjukkan terdapat tiga indikator yang bersentuhan dengan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan di atas perihal pembelajaran.

#### 1. Kinerja Guru

- a. Guru dalam proses pembelajaran hanya memaparkan biografi atau sejarah perjuangannya masing-masing tokoh pejuang. Metode yang digunakan adalah ceramah dengan komunikasi satu arah (*teacher center*).
- b. Guru tidak memberikan alat atau media selain gambar foto tokoh pejuang yang ada pada buku sumber dan itu pun terlalu kecil untuk dikonsumsi atau diperlihatkan kepada seluruh siswa di kelas. Bahkan buku sumber yang tidak merata atau sebagian besar siswa tidak memiliki buku sumber.
- c. Guru membiarkan siswa untuk diam mendengarkan penjelasan materi dan tidak memberikan kesempatan siswa untuk mencari/menggali informasi sendiri dan mengembangkan karakter sosialnya. Siswa hanya diberikan kesempatan beraktivitas mendengarkan dan mencatat hal penting tentang tokoh sejarah yang dimaksud.

#### 2. Aktifitas Siswa

- a. Tidak banyak bertanya dan mengemukakan pendapat.
- b. Siswa hanya mengandalkan kemampuan pendengaran, ingatan sesaat dan tulisan yang terbatas sehingga kesulitan untuk mampu menggali informasi sendiri bahkan merumuskan gagasan sendiri.

- c. Siswa merasa tidak nyaman, bosan, bahkan cenderung terkekang karena harus konsentrasi mendengarkan dan mengingat materi yang disampaikan guru. Hal ini menyebabkan sebgaiian siswa menolak atau tidak mau konsentrasi, bermain dengan teman sebangku dan perilaku lainnya sehubungan dengan kurang menarik tadi.

### 3. Hasil Belajar

Kesulitan-kesulitan dan aktivitas siswa serta permasalahan kinerja guru yang ada berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Semakin menunjukkan bahwa pembelajaran mata pelajaran IPS memang dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian. Data awal hasil belajar di dapatkan sebagai berikut pada tabel 1.1 di bawah ini. Tabel 1.1 di bawah ini menunjukkan ketidakmampuan siswa dalam menguasai kompetensi Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang.

**Tabel 1.1**  
**Data Nilai IPS Siswa SDN Cibubuan II Sumedang**  
**Tahun ajaran 2011/2012**

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	Ade Basri	20		1
2	Ahmad Taufik	20		1
3	Reza Fadili	10		1
4	M.Royan	20		1
5	Sandi Priatna.	20		1
6	Syahrul KH.	40	1	
7	Iis Nurhasanah	40	1	
8	Wahyu N.	30		1
9	Fajrin M.	20		1
10	Ahmad Fuad	50	1	

No	Nama Siswa	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
11	Wawan Rizki	20		1
12	Enceng Adi	20		1
13	Ela Karmila	30		1
14	Nadiah Jabar	40	1	
15	Ratna Saridah	40	1	
16	Nurmala	30		1
17	Nuzulul M.	20		1
18	Yayang S.	10		1
19	Ary Resa	30		1
20	Erna Cantika	30		1
21	Sari Fitria	30		1
22	Eva Sofiatul	30		1
	Jumlah		6	16
	%		27,27	72,73
	Ket: Nilai Max 60			

Sumber: SDN Cibubuan II Sumedang 2011/2012

Berdasarkan pada Tabel 1.1 di atas, hasil evaluasi tahun sebelumnya, pelajaran IPS di Kelas V SD Negeri Cibubuan II, pada Standar Kompetensi: Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia, dari 22 siswa sebanyak 16 orang (72,73%) belum tuntas.

Dari ketiga permasalahan yang telah dipaparkan menjadikan fokus permasalahan lebih menarik pada metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan agar pembelajaran IPS menjadi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Fokus pada media karena pada dasarnya media adalah perangkat yang digunakan guru dan siswa untuk lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran (mengefektifkan proses belajar mengajar). Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne dan Briggs (Arsyad, 2011: 4) yang menyatakan bahwa:

Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Hal ini menunjukkan media bukan sekadar alat bantu alakadarnya namun harus menjadi bagian penting karena dituntut untuk mampu menyampaikan isi materi pengajaran. Dengan demikian guru dituntut untuk mampu memilih atau berinovasi untuk menentukan media pembelajaran yang tepat. Media yang digunakan atau dipilih harus menjadi alternatif terbaik yang berhubungan erat dengan metode pembelajaran, mengefektifkan proses belajar mengajar, berfungsi kuat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan merupakan hasil dari upaya-upaya inovatif.

Demikian halnya dengan permasalahan proses pembelajaran di SD Cibubuan II. Proses pembelajaran yang baik akan menentukan keberhasilan belajar. Berbicara tentang proses pembelajaran mengarahkan kita pada upaya-upaya terbaik guru dalam memilih metode pembelajaran. Hal ini sesuai dengan ungkapan Sumiati (2007: xiii) bahwa:

Dalam perbaikan proses pembelajaran ini peranan guru sangat penting, yaitu menetapkan metode pembelajaran yang tepat. Oleh karena sasaran proses pembelajaran adalah siswa belajar, maka dalam menetapkan metode pembelajaran, fokus perhatian guru adalah pada upaya membelajarkan siswa. Sesungguhnya mengajar hendaknya dilakukan dengan metode pembelajaran atau cara yang efektif agar diperoleh hasil lebih baik.

Sehubungan dengan pemilihan media dan metode yang terbaik dalam pembelajaran di SD di bawah ini beberapa pertimbangan teoritis maupun hasil penelitian lain yang menjadi acuan untuk pemecahan masalah di SD Cibubuan II.

Beberapa temuan penelitian dan teori menunjukkan kondisi perkembangan psikologis anak usia SD yang senang dengan bentuk permainan salah satunya adalah permainan konstruksi. Kohnstamm (Sujanto, 1981: 35) menyatakan bahwa ‘Permainan konstruktif yang dimaksud ialah anak senang sekali membangun. Disusunlah balok-balok, batu-batu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru dan dengan itu si anak akan menemukan kegembiraannya.’

Kemudian berdasar tabel usia dan kesenangan permainan pada anak hasil penelitian Hildgard Hetzer (Sujanto, 1981: 37) sepanjang usia dari 2 hingga 13 tahun prosentase berkisar dari 23% hingga 32% waktu bermain sehari untuk jenis permainan konstruksi. Dua ungkapan tokoh psikologi perkembangan tersebut menunjukkan bahwa anak usia SD senang bermain dan salah satu bentuk permainannya adalah permainan konstruksi. Dengan demikian jika siswa SD diberikan pecahan atau serpihan suatu gambar dan diberikan kesempatan untuk menyusunnya (konstruksi) menjadi gambar yang utuh maka proses ini bisa disenangi siswa atau membuat siswa gembira serta menjawab rasa ingin tahu yang ada dalam diri mereka.

Implikasinya, jika suatu gambar serpihan tadi merupakan teka-teki atau sering kita sebut *puzzle* maka *puzzle* foto tokoh perjuangan dan biografinya dalam pembelajaran IPS di SD bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif bagi siswa. Hal ini didukung pula oleh Tarigan (1986: 234) yang mengungkapkan bahwa: “... pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crosswords puzzle*, *anagram* dan *palindron*.”

Temuan lain yang tentunya mendukung ke arah pencapaian tujuan pendidikan IPS adalah Pembelajaran kooperatif. Slavin (2005: 4) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran.” Dengan demikian model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kerjanya dalam menyelesaikan masalah dimana setiap siswa dilatih bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajaran dan mengeliminasi tujuan individu dan tujuan kompetitif (bekerjasama).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *jigsaw*. Model yang dianjurkan untuk materi yang cenderung berbentuk narasi tertulis semisal sejarah atau biografi. Pernyataan ini sejalan dengan Slavin (2005: 237) yang mengungkapkan bahwa:

Metode ini paling sesuai untuk subjek-subjek seperti pelajaran ilmu sosial, literatur, sebagian pelajaran ilmu ilmiah, dan bidang-bidang lainnya yang tujuan pembelajaran lebih kepada penguasaan konsep daripada penguasaan kemampuan. Pengajaran ‘bahan baku’ untuk Jigsaw II biasanya harus berupa bab, cerita, biografi, atau materi-materi narasi atau deskripsi serupa.

Dengan demikian, hal ini mengarahkan pada upaya pemecahan permasalahan yang sebelumnya dipaparkan dengan tujuan meningkatnya kinerja guru melalui perencanaan dan pelaksanaan serta proses evaluasi yang inovatif. Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran, akan membuat pelajaran lebih bermakna dan berarti dalam kehidupan anak serta menyenangkan. Maka siswa mampu mencapai hasil belajar yang dituju. Dikatakan demikian, karena (1)

adanya keterlibatan siswa untuk aktif dan kreatif serta menyenangkan (*Jigsaw* dan *puzzle*) dalam proses belajar mengajar, (2) adanya keterlibatan intelektual emosional siswa melalui dorongan dan semangat yang dimilikinya serta moral atau karakter sosial lainnya (kerjasama, menghargai, menghormati, berkeadilan), dan (3) pembelajaran yang lebih bermakna dalam arti lebih bisa diterima oleh siswa, lebih bisa dihafalkan bahkan dipahami dibandingkan sekadar diceritakan oleh guru sehingga hasil belajar lebih baik.

## **B. Perumusan dan Pemecahan Masalah**

### **1. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, tentang proses pembelajaran IPS di Kelas V SD Negeri Cibubuan II, Kecamatan Conggeang Kabupaten Sumedang pada Kompetensi dasar: mengidentifikasi tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran yang menerapkan metoda pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan IPS siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD Negeri Cibubuan II?
2. Bagaimana kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan metoda pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan IPS siswa tentang perjuangan

para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD Negeri Cibubuan II?

3. Bagaimana aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan metoda pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan IPS siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD Negeri Cibubuan II?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar Pendidikan IPS siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD Negeri Cibubuan II setelah menerapkan metoda pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media *puzzle*?

## **2. Pemecahan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang permasalahan maka pemecahan masalah yang diajukan adalah penerapan metoda pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Cibubuan II, Kecamatan Conggeang, Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2012/2013, pada standar kompetensi "Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia." dalam kompetensi dasar: "Mendesripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang". Hal ini sehubungan penerapan metode *jigsaw* dengan media *puzzle* memiliki beberapa alasan kuat dan prosedur untuk memecahkan

permasalahan. Berikut di bawah ini alasan-alasan dan prosedur pemecahan masalah.

#### a. Alasan Pemecahan Masalah

Terdapat tiga alasan penting sehubungan dengan kelebihan metode pembelajaran kooperatif *jigsaw* dengan media *puzzle* untuk menutupi kekurangan metode belajar dan media yang selama ini digunakan (konvensional) dalam kompetensi dasar mengidentifikasi tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD.

Pertama, kemampuan mengidentifikasi tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang merupakan proporsi terbesar melalui visualisasi (gambar/foto/teks) dan narasi biografi sehubungan dengan tokoh yang tidak bisa dikunjungi atau ditemui langsung. Logikanya, bagaimana siswa menghargai para pahlawan andaikan mereka tidak mengenal pahlawannya? Kemudian, bagaimana mengenal pahlawannya bertemu atau melihat gambarnya pun tidak (tak kenal maka tak sayang). Kemudian, beberapa temuan dan teori yang menunjukkan bahwa anak-anak usia SD masih senang bermain atau menyenangkan (*learn with playing*) maka yang cocok adalah *puzzle* foto/gambar pahlawan yang memuat biografinya pula. Siswa bermain *puzzle* yang menyenangkan padahal dibalik itu mereka menyusun sosok atau wajah dan keterangan gambar (biografi) tentang wajah atau sosok pahlawan yang mereka susun (mengetahui/mengidentifikasi pahlawan).

Kedua, di dalam proses pembelajaran guru dituntut mampu membuat *puzzle* pahlawan dan lembar ahli serta lembar kegiatan siswa (LKS) yang

menantang kreativitas siswa, tapi sarat akan informasi dan tetap menyenangkan. Kemudian merencanakan dan membawa serta atau membimbing siswa langsung melaksanakan LKS dan metode pembelajaran *jigsaw*.

Ketiga, kolaborasi antara kinerja guru yang meningkat seiring peningkatan aktivitas siswa atas dasar penggunaan metode *jigsaw* dan media *puzzle* dalam pembelajaran maka pembelajaran akan lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Hal ini akan berdampak bagi siswa dalam meraih hasil belajar yang terbaik.

Dengan demikian, alasan-alasan tersebut mendukung bahwa metode *jigsaw* dan media *puzzle* akan menghasilkan: 1) kinerja guru meningkat melalui perencanaan dan pelaksanaan serta proses evaluasi yang inovatif; 2) aktivitas siswa dalam pembelajaran meningkat, akan membuat pelajaran lebih bermakna dan berarti dalam kehidupan anak serta menyenangkan; 3) hasil belajar tercapai. Dikatakan demikian, karena (a) adanya keterlibatan siswa untuk aktif dan kreatif serta menyenangkan (*Jigsaw* dan *puzzle*) dalam proses belajar mengajar, (b) adanya keterlibatan intelektual emosional siswa melalui dorongan dan semangat yang dimilikinya serta moral atau karakter sosial lainnya (kerjasama, menghargai, menghormati, berkeadilan), dan (c) pembelajaran yang lebih bermakna dalam arti lebih bisa diterima oleh siswa, lebih bisa dihapalkan bahkan dipahami jika dibandingkan sekadar diceritakan oleh guru sehingga hasil belajar lebih baik.

## b. Prosedur Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasar ketiga alasan tersebut di atas maka sebagai pemecahan masalah dalam proses pembelajaran di dalam penelitian ini terdiri dari tiga kali pertemuan, yaitu sebagai berikut:

1. Perencanaan: guru mempersiapkan RPP berikut membuat *puzzle* pahlawan yang dikehendaki, lembar kegiatan siswa (LKS), lembar ahli dan evaluasi bagi siswa.
2. Pelaksanaan:
  - a. Kegiatan Awal (10 menit)
    - 1) Guru membuka proses pembelajaran dengan salam;
    - 2) Guru memimpin siswa untuk berdoa;
    - 3) Guru mengabsen siswa secara klasikal;
    - 4) Guru menjelaskan dan menyampaikan tujuan pembelajaran;
    - 5) Guru mengelola kelas untuk melaksanakan metode *jigsaw* menggunakan media *puzzle*:
      - (a) Guru mengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil 4-6 orang dan memilih siswa ahli dari masing-masing kelompok; dalam penelitian ini siswa 27 orang dibagi menjadi 9 kelompok kecil masing-masing 3 anggota dengan masing-masing siswa 3 lembar ahli (3 *puzzle*). (9 *puzzle* tokoh dibagi menjadi *puzzle* A, B, dan C).

(b) Guru membagikan dan menjelaskan Lembar ahli dan Lembar Kegiatan Siswa (LKS) dan *Puzzle* Pahlawan yang belum tersusun. Dimana LKS adalah lembar kerja kelompok.

b. Kegiatan Inti (80 menit)

(10 menit)

1) Tiap-tiap siswa menyusun *puzzle* dan mengerjakan lembar ahli sesuai dengan yang diterima baik A, B maupun C. masing-masing tipe *puzzle* terdiri dari 3 tokoh pahlawan.

(20 menit).

2) Siswa ahli bergabung dan berdiskusi sesuai lembar ahli baik tipe A, B maupun C.

(50 menit)

3) Siswa ahli yang berdiskusi membubarkan diri dan kembali ke kelompoknya masing-masing untuk membantu temannya menjelaskan sesuai lembar ahli dan mengerjakan LKS bersama-sama;

4) Siswa mendapatkan bimbingan guru selama melaksanakan LKS dan dipersilahkan untuk bertanya seputar materi dan teknis;

5) Masing-masing kelompok siswa mengumpulkan LKS, lembar ahli dan *puzzle* kepada guru; dan

6) Siswa mendapat penguatan materi dari guru berdasarkan gambar pahlawan utuh dan biografinya dan sifat-sifat pejuang yang patut di contoh.

c. Kegiatan Akhir (15 menit)

- 1) Guru memberikan simpulan materi yang diajarkan;
- 2) Siswa dengan pengawasan dan bimbingan guru melakukan evaluasi pembelajaran;
- 3) Guru menutup proses pembelajaran dengan ucapan syukur dan salam.

Di dalam penelitian ini ditentukan tiga target capaian yaitu target proses dan target hasil. Target proses terdiri dari: 1) Target kinerja guru yang harus mencapai nilai antara 65-84 indikator penilaian baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan; 2) Target aktivitas siswa yang harus mencapai 65-84 indikator penilaian aktivitas atau aktivitas siswa berkriteria baik; dan 3) Target hasil belajar siswa yang harus mencapai 80% dari total siswa adalah tuntas dengan nilai rata antara 70-79 baik dari penilaian LKS maupun penilaian Tes formatif. Kategorisasi nilai ini disesuaikan dengan edaran Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah No. 288/C3/MN/99.

- Tingkat Penguasaan 0 - 34 = Sangat Rendah – Tidak Aktif
- Tingkat penguasaan 35 - 54 = Rendah – Kurang Aktif
- Tingkat penguasaan 55 - 64 = Sedang – Cukup Aktif
- Tingkat penguasaan 65 - 84 = Baik – Aktif
- Tingkat penguasaan 85 - 100 = Sangat baik – Sangat Aktif

Kriteria nilai, Lembar ahli, LKS dan Tes formatif:

A : 80 - 100 = baik sekali      B : 70 - 79 = baik

C : 60 - 69 = cukup              D : < 60 = kurang

### C. Tujuan Penelitian

Memperhatikan rumusan masalah dan pemecahan masalah, maka penelitian bertujuan untuk:

1. mengetahui perencanaan pembelajaran yang menerapkan metoda pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan IPS siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD Negeri Cibubuan II;
2. mengetahui kinerja guru pada pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan metoda pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan IPS siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD Negeri Cibubuan II;
3. mengetahui aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran yang menerapkan metoda pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan IPS siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD Negeri Cibubuan II; dan

4. mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan IPS siswa tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD Negeri Cibubuan II setelah menerapkan metoda pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan media *puzzle*.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:
  - a. memotivasi dan membangkitkan siswa dalam belajar
  - b. memunculkan potensi untuk aktif dan kreatif
  - c. mencapai kompetensi yang diinginkan
  - d. belajar dengan suasana alebih menyenangkan (bermain sambil belajar).
  - e. kesalahan dan kesulitan dalam proses pembelajaran (baik strategi, teknik, konsep, dan lain-lain) akan dengan cepat dapat dianalisis dan didiagnosis (prinsip pengembangan), sehingga kesalahan dan kesulitan tersebut tidak akan berlarut-larut.
2. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:
  - a. memperluas wawasan pengetahuan dan keterampilan dengan penerapan metoda pembelajaran kooperatif dengan media *puzzle* khususnya dalam kompetensi mengidentifikasi tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.
  - b. meningkatkan kompetensi profesional diri melalui pengembangan metode dan perangkat pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS.

3. Bagi Sekolah dan Masyarakat, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk:  
menambah informasi tentang sekolah yang bersangkutan juga disadari atau tidak sekolah yang diteliti atau menjadi bagian dari penelitian akan senantiasa berkembang pesat atas dasar perbaikan-perbaikan yang akan tercapai sesuai hasil penelitian. Sekurang-kurangnya menciptakan guru-gurunya menjadi lebih profesional.

#### **E. Batasan Istilah**

**Penerapan Metode**, perihal mempraktikkan (KBBI, 1989: 935). Dalam penelitian ini mempraktikkan metode pembelajaran kooperatif model *jigsaw* dengan bantuan media pembelajaran *puzzle* tokoh pahlawan tentang perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang di kelas V SD.

**Pembelajaran Kooperatif**, Pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. (Slavin, 2005: 4)

**Model Jigsaw**, model pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan cara para siswa bekerja dalam tim yang heterogen. Para siswa tersebut diberikan tugas untuk membaca beberapa bab atau unit, dan diberikan lembar ahli yang terdiri atas topik-topik yang berbeda yang harus menjadi fokus perhatian masing-masing anggota tim saat mereka membaca. Setelah semua anak selesai membaca, siswa-siswa dari tim yang berbeda yang mempunyai fokus topik yang sama bertemu dalam kelompok ahli untuk mendiskusikan topik mereka sekitar tiga

puluh menit. Para ahli tersebut kemudian kembali kepada tim mereka dan secara bergantian mengajari teman satu timnya mengenai topik mereka. Yang terakhir adalah para siswa menerima penilaian yang mencakup seluruh topik dan skor kuis akan menjadi skor tim. (Slavin, 2005: 237).

**Media Puzzle**, *Association of Education and Communication Technology (AECT)* membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi. (Arshad, 2011: 3). Menurut Echols dan Shadily, *Puzzle* adalah berarti “teka-teki”. *Puzzle* juga dikenal dengan permainan menyusun pecahan atau serpihan yang diperlukan kreativitas, ketekunan, keuletan dalam merangkainya. *Media Puzzle* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebilah gambar dan teks (Tokoh Pejuang/Pahlawan) yang terpotong potong dan memerlukan kreativitas untuk memecah dan menyusunnya.

**Hasil Belajar**, Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Sanjaya (2011: 13). Hasil yang diperoleh dari penilaian dinyatakan dalam bentuk hasil belajar. Penilaian hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil tes formatif yaitu penilaian sesudah proses belajar mengajar.

**Perjuangan**, 1) perkelahian (merebut sesuatu); peperangan; 2) usaha yang penuh dengan kesukaran dan bahaya. (KBBI, 1989: 367)

**Penjajahan Belanda dan Jepang**, Penjajahan adalah menguasai dan memerintah suatu negeri (daerah dsb). (KBBI, 1989: 345). Dengan demikian, Penjajahan Belanda dan Jepang dimaksudkan penguasaan suatu negeri atau daerah (dalam hal ini Indonesia) oleh pemerintahan Belanda atau pemerintahan Jepang.