

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di jenjang Sekolah Dasar. Dalam kurikulum Sekolah Dasar, mata pelajaran IPA mendapat porsi waktu yang cukup, bahkan termasuk ke dalam lima mata pelajaran yang diprioritaskan dan merupakan salah satu pelajaran yang ada dalam Ujian Nasional.

Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam sekitar (KTSP, 2006:484).

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan

membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana (KTSP, 2006:485).

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan dengan memberikan pengalaman secara langsung dengan tujuan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan proses dan sikap ilmiah.

Dalam proses pembelajaran di SD/MI, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu dilaksanakan. Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan perubahan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik. Kegiatan ini sebaiknya dilakukan tanpa tekanan dan hendaknya menyenangkan bagi siswa. Kegiatan yang menyenangkan akan memberikan suasana segar dalam kelas, interaksi siswa akan kelihatan nyata, ide dan keberanian siswa akan tumbuh berkembang dan proses pembelajaran akan berlangsung secara optimal.

Guru merupakan figur perubahan dalam pembelajaran, strategi, model, dan penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan di kelas sangat tergantung dengan selera guru. Belajar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengubah perilaku anak dengan menggunakan metode atau sarana lingkungan sekitar (Arsyad, 1997:153).

Pemanfaatan metode dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar transfer pesan lebih mudah untuk diterima siswa. Metode merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari pengirim pesan (guru) ke penerima pesan (siswa) sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna (Arsyad, 1997 : 193).

Proses pembelajaran yang menggunakan metode umumnya berlangsung secara terarah dan menyenangkan, sebaliknya pembelajaran yang berlangsung tanpa menggunakan metode akan terasa membosankan dan kurang bermakna. Rendahnya kualitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran dikarenakan kurang tepatnya strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas atau pembelajaran yang monoton, salah satu diantaranya adalah kurangnya memanfaatkan metode pembelajaran (Arsyad, 1997 : 193).

Dalam mencapai tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPA, khususnya dalam materi penyesuaian makhluk hidup dengan lingkungannya masih banyak mengalami kesulitan dan terlihat dengan rendahnya hasil belajar. Selain itu ditemukan sejumlah masalah yang terjadi dan sedang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran IPA di Kelas V SDN Margasari II terdapat beberapa kelemahan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya: (1) kebanyakan siswa cenderung pendiam (kurang aktif), (2) siswa jarang terlihat berkomunikasi baik dengan temannya ataupun dengan guru, (3) siswa hanya mendengarkan saja, (4) kurang adanya kegiatan yang menuntut praktek siswa.

Kondisi demikian mengakibatkan siswa kurang aktif bahkan cenderung mengalami kejenuhan dalam belajar IPA. Kenyataan ini berdampak pada prestasi yang diraih siswa pada mata pelajaran IPA masih banyak siswa yang nilainya di bawah kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM). Hasil belajar yang diperoleh siswa dalam pembelajaran secara klasikal dibawah 60% dari batas ketuntasan belajar minimal (KKM), sehingga dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SDN Margasari II.

Menurut Yuhana, (2003:1) pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang memiliki kemampuan yang berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu memahami suatu bahan pembelajaran artinya belajar belum selesai jika salah satu teman dalam sekelompok belum menguasai bahan pembelajaran.

● Agar pembelajaran kooperatif dapat lebih efektif, Yuhana (2003:17) menyatakan bahwa agar dalam pembelajaran ditanamkan unsur-unsur dasar belajar kooperatif sebagai berikut:

- a) Siswa harus memiliki persepsi bahwa mereka harus mampu bekerja sama dengan baik.
- b) Siswa memiliki tanggung jawab terhadap tiap siswa lain dalam kelompoknya, disamping tanggung jawab terhadap diri sendiri dalam menghadapi materi yang dihadapi
- c) Siswa harus berpandangan bahwa mereka memiliki tujuan yang sama
- d) Siswa harus berbagi tugas dan berbagi tanggung jawab yang sama besarnya diantara anggota kelompok.

Suryadi, 2013

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW**

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

Hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2003: 3) yang menyatakan bahwa, “Dengan adanya perbedaan pendapat dan saling menjelaskan dari anggota kelompok yang lain, belajar kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa”.

Nurhadi (2004:116) menyatakan bahwa banyak alasan mengapa pembelajaran kooperatif perlu dikembangkan, diantaranya:

1. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
2. Memungkinkan para siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial dan pandangan-pandangan.
3. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
4. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
5. Menghilangkan sikap mementingkan diri sendiri atau egois.
6. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
7. Berbagi keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikkan.
8. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
9. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
10. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
11. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, kelas sosial, agama dan orientasi tugas.

Menurut Sumarni (2001:9) Jigsaw merupakan, “model pembelajaran kooperatif dimana siswa ditentukan pada tim-tim belajar heterogen beranggota 4-6 orang (materi akademis disajikan pada siswa dalam bentuk teks) dan setiap siswa mempunyai tanggung jawab pada masing-masing materi tersebut”. Ada dua kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Para anggota dari tim-tim berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (antar ahli) saling membantu satu sama lain, setelah dirasa sudah

cukup tercapai tujuan pembelajarannya, siswa-siswa kembali pada kelompok asalnya apa yang telah dipelajarinya.

Berdasarkan pada deskripsi yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti memilih judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA SD melalui Model Pembelajaran *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka diambil tindakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan diterapkannya Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw. Dengan penerapan model pembelajaran tersebut diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di SDN Margasari II, sehingga perumusan masalahnya sebagai berikut: Apakah dengan diterapkannya Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas V di SDN Margasari II?

Rumusan masalah di atas dijabarkan menjadi:

1. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum memperoleh pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran menggunakan *Cooperative Learning* tipe Jigsaw?
3. Bagaimana hasil belajar siswa setelah memperoleh pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw?

### C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian tindakan kelas ini, maka peneliti mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V SDN Margasari II sebelum memperoleh pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa pada pembelajaran IPA Kelas V SDN Margasari II melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas V SDN Margasari II setelah memperoleh pembelajaran *Cooperative Learning* tipe Jigsaw.

### D. Manfaat Hasil Penelitian

#### a. Bagi Siswa:

- a. Keaktifan peserta didik di SDN Margasari II Kecamatan Pabuaran Kabupaten Subang dalam belajar IPA dapat meningkat
- b. Hasil belajar peserta didik di SDN Margasari II Kecamatan Pabuaran Kabupaten Subang dalam pelajaran IPA dapat meningkat.

#### b. Bagi Guru:

- a. Merupakan upaya dari guru untuk meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPA

Suryadi, 2013

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW**

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

b. Merupakan motivasi model pembelajaran IPA oleh dan untuk guru khususnya pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

c. **Bagi Sekolah:**

a. Diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

b. Diperoleh panduan yang inovatif model pembelajaran dengan Pendekatan Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dan diharapkan dapat dipakai untuk kelas-kelas yang lain.

**E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari adanya penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan dikemukakan definisi operasionalnya sebagai berikut:

1. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari adanya suatu proses belajar mengajar. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Dari kedua konsep tersebut menjadi terpadu dalam suatu kegiatan yang menunjukkan adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa pada saat pengajaran itu berlangsung menghasilkan sesuatu yang disebut hasil belajar siswa atau prestasi belajar.

Prestasi belajar adalah tingkat penguasaan hasil belajar yang dicapai siswa setelah menerima pengajaran. Prestasi belajar merupakan taraf hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan program bahan pelajaran dalam satu tahun pelajaran pada suatu unit pendidikan tertentu.

## 2. Pembelajaran IPA di SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis sehingga pembelajaran IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pembelajaran IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasi. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

### 3. Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw

Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe jigsaw adalah pembelajaran kooperatif dimana siswa ditentukan pada tim-tim belajar heterogen beranggota 4-6 orang (materi akademis disajikan pada siswa dalam bentuk teks) dan setiap siswa mempunyai tanggung jawab pada masing-masing materi tersebut. Ada dua kelompok yaitu kelompok asal dan kelompok ahli. Para anggota dari tim-tim berbeda dengan topik yang sama bertemu untuk diskusi (antar ahli) saling membantu satu sama lain, setelah dirasa sudah cukup tercapai tujuan pembelajarannya, siswa-siswa kembali pada kelompok asalnya apa yang telah dipelajarinya.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dalam pemahaman masalah yang akan dibahas, tulisan ilmiah ini ditulis dengan sistematika berikut ini :

Bab 1 Pendahuluan. Dalam bab ini menjelaskan secara singkat tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori. Bab ini menjelaskan secara singkat mengenai landasan-landasan teori mengenai belajar dan hasil belajar, pembelajaran IPA di SD, pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

Bab 3 Metode Penelitian. Bab ini menjelaskan tentang tujuan, tempat dan waktu penelitian, subyek penelitian dan rancangan penelitian, dan instrumen penelitian.

Bab 4 Hasil dan Pembahasan. Bab ini membahas hasil paparan data yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan hasilnya berupa prosentase dan grafik peningkatan hasil belajar siswa.

Bab 5 Penutup. Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian dan saran dari penulis yang perlu dikembangkan untuk kesempurnaan penelitian ini

