

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa oleh karena itu setiap warga negara wajib mengikuti jenjang pendidikan. Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan potensinya mencakup intelektual, sosial dan moral melalui proses pembelajaran. Belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep kependidikan yang berkaitan satu dengan yang lainnya. Menurut Nana Sudjana (2001, hlm. 28) mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang mampu mendorong kreativitas siswa secara keseluruhan, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.

Guru bertanggung jawab sebagai fasilitator dalam pembelajaran yaitu untuk merangsang, membimbing, dan meningkatkan pengetahuan siswa. Karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik yaitu anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung (Abdul Alim, 2009, hlm. 82). Maka dari itu guru harus memiliki kemampuan dalam mengolah metode yang bervariasi sesuai karakteristik siswa SD untuk menyampaikan informasi kepada siswa, agar siswa tersebut tidak merasa bosan dan ikut serta aktif dalam proses pembelajaran sehingga mencapai hasil yang maksimal.

Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS mulai diajarkan dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Menurut Etin Solihatini dan Raharjo (2009, hlm. 5), tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat dan minat, kemampuan dan lingkungannya. Melalui pembelajaran IPS anak

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

Berdasarkan observasi dan wawancara pada hari Jum'at, 15 Juli 2022 di SDN Merak khususnya di kelas 6. Ternyata guru masih belum maksimal atau kurang kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran pada pembelajaran IPS di kelas. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, penugasan dan tanpa memakai media dalam menyampaikan materi. Sehingga proses pembelajaran terpusat pada guru, dimana siswa hanya duduk, diam, mendengarkan, dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung pasif, kurang berani dalam mengemukakan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan. Sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Hal tersebut berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPS materi negara ASEAN tidak memenuhi nilai KKM yaitu 70. Hal ini di tandai oleh nilai hasil belajar siswa yang masih banyak di bawah KKM. Dari jumlah siswa sebanyak 29 anak hanya 27,59% siswa yang memenuhi KKM dan terdapat 72,41% siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Maka dalam pembelajaran IPS khususnya materi negara ASEAN tingkat pemahaman siswa dianggap masih rendah.

Dari permasalahan di atas, harus ada tindakan lebih lanjut agar dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru. Peneliti berpendapat bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat akan mengatasi masalah tersebut, model pembelajaran yang dapat menjadi referensi guru adalah model pembelajaran kooperatif, melalui model pembelajaran tersebut dapat menciptakan pembelajaran yang aktif sekaligus mengajarkan tentang kerja sama antar siswa dan menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa pada suatu pembelajaran sehingga akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Namun pada penelitian ini peneliti hanya terfokus pada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sebagai model pembelajaran dalam pembelajaran IPS karena dipandang relevan untuk mengatasi masalah tersebut.

Menurut Isjoni (2009, hlm. 77) pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini pertama kali dikembangkan oleh Elliot Aronson, dkk. Menurut Yuzar (dalam Isjoni, 2009, hlm. 78-79) menyatakan, dalam pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw siswa belajar kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang, heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan bagian bahan pelajaran yang mesti dipelajari dan menyampaikan bahan tersebut kepada anggota kelompok asal.

Berdasarkan kutipan tersebut di atas model pembelajaran kooperatif Jigsaw dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran yang dilakukan dapat membuat siswa bebas berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya dalam memahami materi tersebut. Serta belajar bekerja sama dengan teman sekelompoknya, tetap mengacu pada kekompakan setiap anggota kelompok, serta diibaratkan siswa bisa mengajar siswa dalam sharing tentang pokok bahasan yang dikuasai. Sehingga siswa akan semangat dalam belajar dan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Hal ini diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang diajukan sebagai rujukan ataupun relevan dengan peneliti lakukan sebelumnya yaitu skripsi dari Mulyana yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV MI-Khoeriyah Bojong Kab.Bogor”. Dalam skripsi tersebut dijelaskan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus I yaitu sebanyak 20%. Pada pra siklus, ketuntasan hasil belajar siswa baru mencapai 27,58% dengan nilai rata-rata 44,48. Pada siklus I, ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 48,27% dengan nilai rata-rata 62,41. Selanjutnya ada peningkatan hasil belajar kembali pada siklus I ke siklus II. Pada siklus II, ketuntasan hasil belajar siswa sebanyak 89,56% dengan nilai rata-rata 75,68. Peningkatan siklus I ke siklus II sebanyak 41% dengan selisih nilai rata-rata siswa sebesar 13,27.

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran Jigsaw.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Merak”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dalam penelitian ini, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI di SDN Merak ?
2. Bagaimanakah hasil belajar IPS siswa kelas VI di SDN Merak setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI di SDN Merak.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar IPS siswa kelas VI di SDN Merak setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat bermanfaat serta menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Jigsaw* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi mahasiswa, hasil dari penelitian ini diharapkan peneliti mampu memperluas pengetahuan serta pemahaman mengenai model pembelajaran *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- b) Bagi peneliti selanjutnya, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi mengenai model pembelajaran *Jigsaw*, serta menjadi referensi awal.

## E. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman mengenai istilah-istilah dalam penelitian ini, maka dibuatlah daftar istilah-istilah oleh peneliti, sebagai berikut:

### 1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Menurut Isjoni (2009, hlm. 77) pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Menurut Yuzar dalam Isjoni (2009, hlm. 78-79) menyatakan, dalam pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* siswa belajar kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang, heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan bagian bahan pelajaran yang mesti dipelajari dan menyampaikan bahan tersebut kepada anggota kelompok asal.

Berdasarkan pendapat diatas, bahwa dapat disimpulkan model pembelajaran *Jigsaw* adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain, sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

## 2. Pembelajaran IPS

Menurut Trianto (2010, hlm. 171) mengemukakan IPS merupakan intergrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner. Menurut Sapriya (2009, hlm. 20) menyampaikan bahwa materi IPS untuk jenjang sekolah tersebut lebih mementingkan dimensi pedagogik maupun psikologis serta karakteristik kemampuan siswa itu sendiri.

Berdasarkan pendapat Trianto dan Sapriya diatas, bahwa pembelajaran IPS adalah suatu pembelajaran yang disajikan terpadu dengan mengintegrasikan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan lain-lain) yang tidak hanya mementingkan aspek kognitifnya saja tetapi juga karakteristik siswa serta aspek psikologisnya.

## 3. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010, hlm. 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Rifa'i dan Anni (2009, hlm. 85), yang mengatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Sementara menurut Hamalik (2008, hlm. 30) hasil dan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang yang dulunya tidak tahu menjadi tahu, yang dulunya tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan pendapat diatas, bahwa dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari usaha belajar yang dilakukan oleh seorang individu yang berupa terjadinya perubahan perilaku ke arah yang positif. Aspek perubahan tersebut dapat berupa tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut bergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa sebagai pembelajar.