

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia masih berpandangan dengan pengetahuan yang merupakan fakta-fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus kepada guru sebagai sumber pengetahuan (*teacher centered*), sehingga kurangnya pengalaman belajar siswa selama proses kegiatan belajar mengajar, pembelajaran menjadi sesuatu yang bersifat rutinitas sehingga cenderung monoton sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran IPAS dengan materi kekayaan budaya Indonesia.

Menurut Vitasari, R. (2013: 3) hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh individu melalui proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku berupa pengetahuan dan kemampuan dalam berbagai. Hasil belajar dapat diartikan juga sebagai puncak dari keberhasilan belajar yang telah ditetapkan. Dalam proses belajar mengajar, ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, baik dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari lingkungannya. Faktor dari dalam diri siswa yaitu disiplin, respon dan motivasi siswa, sedangkan faktor dari lingkungan siswa yaitu lingkungan belajar, tujuan pembelajaran yang tidak tersampaikan dengan baik ke siswa, media, dan model pembelajaran yang kurang menarik.

Dari semua faktor yang ada, model pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang tepat akan membawa suasana belajar yang menarik dan menyenangkan agar materi dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Sehingga dalam kegiatan mengajar pentingnya guru menggunakan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan supaya dapat meningkatkan

hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan materi kekayaan budaya Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yeni Masluchah dengan judul “Penerapan Model *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Kenyataannya yang terjadi pada siswa kelas IV SDN Pamotan 1 Porong Sidoarjo, ditemukannya permasalahan hasil belajar khususnya pada mata pelajaran IPS. Permasalahan-permasalahan tersebut diantaranya (1) guru tidak menerapkan model pembelajaran yang inovatif, (2) Siswa sulit menangkap materi yang disampaikan oleh guru, (3) Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan pemikirannya dan, (4) Siswa mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide atau pendapat. Pembelajaran dikatakan berhasil jika siswa yang mendapat nilai diatas KKM 70 sebanyak 80%. Namun, menurut hasil penelitian yang dilakukan di SDN Pamotan I Porong Sidoarjo, terdapat 16 dari 31 orang atau jika dipersentasekan sebanyak 65% siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan hanya sebanyak 35% siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM.

Hal diatas sependapat dengan pengalaman peneliti ketika melakukan kegiatan Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PLSP) pada siswa kelas IV SDN Gelam 2. Peneliti menemukan masalah yang sama pada saat pembelajaran IPAS berlangsung yaitu sebagian besar siswa masih kurang peduli terhadap materi yang sedang dibahas sehingga siswa kurang begitu antusias dalam belajar dan tidak serius, kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran yang dikarekan siswa tidak memiliki dorongan dari dalam diri serta dari luar dirinya untuk melaksanakan pembelajaran dengan benar, siswa pasif dalam pembelajaran dan malu untuk bertanya terkait materi yang belum dimengerti yang dimana siswa takut ditertawakan oleh teman kelasnya pada saat bertanya, guru tidak menerapkan model yang inovatif untuk menggali ide-ide para siswa yang dikarenakan guru masih menggunakan cara lama sehingga siswa tidak tertarik untuk aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut

Indah Suci Hati, 2023

PENERAPAN MODEL COOPERATIF LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HAIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV SDN GELAM 2
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, pada mata pelajaran IPAS dengan materi kekayaan budaya Indonesia.

Dari permasalahan yang ada penting untuk segera diatasi sebab jika tidak diberikan tindak lanjut akan merugikan diri siswa tersebut. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar penting menerapkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat menggali ide-ide siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran IPAS dengan materi kekayaan budaya Indonesia.

Sebagai peneliti ingin menerapkan model pembelajaran yaitu salah satunya model *cooperatif learning* tipe jigsaw untuk menarik perhatian siswa dalam belajar. Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2009 hlm.15) model *cooperatif learning* merupakan

“In cooperative learning methods, students, work together in four member teams to master material initially presented by the teacher.”
(Dalam metode *cooperative learning*, siswa, bekerja sama dalam empat tim anggota untuk menguasai materi yang awalnya disampaikan oleh guru).

Berdasarkan kutipan diatas bahwa *Cooperatif Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang sistem belajarnya dilakukan dengan cara bekerja dalam tim yang beranggotakan empat orang siswa untuk menguasai materi yang disajikan oleh guru. Sedangkan tipe jigsaw dalam bahasa Inggris ialah *gergaji (zigzag)*, yaitu siswa melakukan aktivitas belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain dalam satu kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rusman, 2012 hlm.217). Model *cooperatif learning* tipe jigsaw merupakan model pembelajaran yang mengutamakan tanggung jawab dan kerjasama atas keberhasilan kelompoknya karena dalam pelaksanaannya siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain yang mana siswa belajar melalui kelompok kecil yang terdiri 4-6 orang siswa yang dipilih secara heterogen (Diana, 2018, hlm.26).

Oleh karena itu tujuan dari menerapkan model kooperatif learning tipe jigsaw ialah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian PTK dan menuangkan dalam Skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Cooperatif Learning* Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SDN Gelam 2”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang antusias saat pembelajaran dimulai.
2. Kurangnya motivasi atau dorongan siswa dalam belajar
3. Siswa pasif dalam pembelajaran
4. Guru tidak menerapkan model yang inovatif untuk menggali ide-ide para siswa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Dalam pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia di Kelas IV SDN GELAM 2 ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw dalam pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya indonesia di Kelas IV SDN Gelam 2 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses penerapan Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia di Kelas IV SDN Gelam 2.
2. Mengetahui peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi kekayaan budaya Indonesia di Kelas IV SDN Gelam 2 setelah diterapkannya Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw.

E. Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat dari penelitian ini antara lain, yaitu:

1. Manfaat Secara Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah dapat menambah ilmu pengetahuan bagi penulis dan pembaca khususnya dalam bidang pendidikan tentang pentingnya menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi Siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik secara individu ataupun kelompok.
- b. Bagi Guru, diharapkan dapat memberi motivasi bagi guru dan sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran IPAS dengan materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan model kooperatif learning tipe jigsaw dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah, dapat menambah informasi kepada sekolah mengenai hasil belajar siswa serta dapat meningkatkan kualitas siswa dalam proses belajar mengajar.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan menjadi bekal ketika menjadi guru dimasa yang akan datang.

F. Definisi Operasional

Berikut ini definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini:

Indah Suci Hati, 2023

PENERAPAN MODEL COOPERATIF LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI KELAS IV SDN GELAM 2
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw

Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2009 hlm.15) model pembelajaran Kooperatif merupakan

*“In cooperative learning methods, students, work together in four member teams to master material initially presented by the teacher.”
(Dalam metode cooperative learning, siswa, bekerja sama dalam empat tim anggota untuk menguasai materi yang awalnya disampaikan oleh guru).*

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa kooperatif learning merupakan suatu model pembelajaran yang sistem belajarnya dilakukan dengan cara bekerja dalam tim yang beranggotakan empat orang siswa untuk menguasai materi yang disajikan oleh guru.

Menurut isjoni (2013, hlm.77) Model Kooperatif Learning Tipe Jigsaw ialah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.

2. Hasil belajar

Menurut Vitasari, R. (2013: 3) hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai oleh individu melalui proses belajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku berupa pengetahuan dan kemampuan dalam berbagai.

3. Pembelajaran IPAS

Menurut Kemendikbud Ristek (2022: 172) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.