

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem nasional tercantum dalam UUD No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional merumuskan:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berkaitan dengan hal tersebut, kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang sudah dirumuskan dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejurusan, dan muatan lokal.

Pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Peningkatan relevansi pendidikan dimaksudkan untuk menghasilkan lulusan yang sesuai dengan tuntutan kebutuhan berbasis potensi sumber daya alam Indonesia.

Gunawan, (2011, h 3) berpendapat bahwa pendidikan IPS di sekolah merupakan mata pelajaran atau bidang kajian yang menduduki konsep dasar berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan pertimbangan psikologis, serta kebermaknaanya bagi siswa dalam kehidupannya mulai dari tingkat SD sampai dengan SMA, atau membekali dan mempersiapkan peserta didik untuk dapat melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi, khususnya dalam bidang ilmu sosial di perguruan tinggi. Pendidikan IPS (*social studies*) bukan merupakan program pendidikan disiplin ilmu tetapi adalah suatu kajian tentang masalah-masalah sosial yang dikemas sedemikian rupa dengan mempertimbangkan faktor psikologis perkembangan peserta didik dan beban waktu kurikuler untuk program pendidikan.

Sementara itu untuk membekali pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap, serta kemampuan berfikir kritis dan kreatif dalam rangka mengambil keputusan, dibutuhkan program pendidikan IPS. Pendidikan IPS pada hakikatnya merupakan program pendidikan yang mengkaji manusia dan kehidupannya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sumaatmadja (1980,h.11) mengemukakan “Mempelajari, menelaah, mengkaji sistem kehidupan manusia dipermukaan bumi ini, itulah hakikat yang dipelajari pada pengajaran IPS”. Pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, dan ekonomi. Melalui pelajaran IPS anak diarahkan untuk menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Al-Muchtar (2004, h.2) dalam mengemukakan, “Pendidikan IPS sebagai salah satu program pendidikan, dihadapkan kepada tantangan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, sehingga menghasilkan manusia Indonesia yang mampu berbuat dan berkiprah dalam kehidupan masyarakat modern”.

Melalui pendidikan IPS disekolah diharapkan dapat membekali pengetahuan dan wawasan tentang konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial dilingkungannya serta mampu memecahkan masalah sosial dengan baik, yang pada akhirnya siswa belajar IPS dapat terbina menjadi warga yang baik dan bertanggung jawab. Pada kenyataannya yang terjadi di kelas V SDN Citepus untuk mewujudkan itu semua masih banyak kendala yang ditemui. Setelah peneliti melakukan observasi di SDN Citepus pada kelas VA ada beberapa gejala masalah yang yang muncul khususnya pada mata pelajaran IPS. Guru yang masih melakukan kegiatan pembelajaran secara klasik (monoton) pembelajaran berpusat pada guru atau ceramah (*teacher center*). Ketidaktersediaan media yang

menggugah semangat anak untuk belajar yang berakibat siswa tidak terlatih untuk mencari tahu, memecahkan masalah, bersikap kritis dan aktif di kelas.

Dari data nilai UKK pada mata pelajaran IPS tahun ajaran 2015-2016 nilai siswa yang sudah mencapai ketuntasan minimal 70 ada 15 siswa sekitar 35.6% dari total siswa 42. Sedangkan yang belum mencapai ketuntasan ada 27 orang siswa atau sekitar 64.2%. Selain itu, peneliti juga melakukan test kemampuan siswa (*pretest awal*) pada saat peneliti melakukan observasi di SDN CITEPUS kelas V-A diperoleh hasil hanya 2 orang siswa yang telah mencapai ketuntasan atau 5 % dari 30 siswa, sedangkan yang belum tuntas ada 28 orang siswa atau sebanyak 95% dari 30 siswa.

Melihat hasil data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa masing banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal bahkan jauh dibawah 50% dari jumlah siswa dalam satu kelas. Data diatas diperoleh peneliti pada pembelajaran yang dilakukan sebelum menggunakan model pembelajaran atau yang masih *classical* dan monoton. Maka dari itu untuk mengatasi hal diatas pembelajaran harus dilakukan dengan menggunakan model yang tepat dan efektif. Model pembelajaran tersebut adalah *cooperative learning tipe jigsaw* karena *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator saja, *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang harus dilengkapi dengan media pembelajaran yang sesuai dan efektif dalam pembelajaran dengan begitu guru akan melengkapi pembelajaran dengan media yang sesuai dengan materi. Maka dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*

pengalaman siswa dalam belajar akan bertambah, dan siswa berlatih untuk mencari tahu dan memecahkan masalah, bersikap kritis dan kreatif dalam pembelajaran IPS.

Berikut adalah kemanfaatan dari model pembelajaran *cooperative tipe jigsaw*:

1. *Jigsaw* adalah cara yang sangat efisien untuk mempelajari materi pelajaran.
2. Proses *jigsaw* juga mendorong siswa untuk mendengarkan, terlibat aktif, dan berempati dengan memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok sebagai bagian penting dalam kegiatan akademik.
3. Anggota kelompok harus bekerja sama sebagai satu tim untuk mencapai tujuan bersama, setiap orang tergantung pada orang lain. Tidak ada siswa dapat berhasil sepenuhnya kecuali semua orang bekerja dengan baik bersama-sama sebagai sebuah tim.
4. *Jigsaw* adalah bentuk kerjasama yang didesain untuk memfasilitasi interaksi antar semua siswa di kelas, membimbing mereka untuk menghargai satu sama lain sebagai kontributor untuk tugas bersama mereka.

Setelah mengetahui kemanfaatan model pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* maka penulis memilih model pembelajaran *Jigsaw* untuk mengurangi gejala-gejala permasalahan pembelajaran IPS dengan menciptakan pembelajaran yang PAIKEM yaitu pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, edukatif, dan menyenangkan pada aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya di kelas V-A SDN Citepus, serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-A SDN Citepus.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis berupaya melakukan Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* dalam materi aktivitas manusia dan perubahannya di kelas V, dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Citepus Kecamatan Cicendo Kota Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPS materi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan di kelas V SDN CITEPUS antara lain:

1. Kurangnya pemahaman dan penerapan guru mengenai variasi model pembelajaran, sehingga hanya mengandalkan metode ceramah dan buku paket, hal ini cenderung membuat bosan peserta didik.
2. Media yang sesuai dengan materi dan media yang menarik minat siswa tidak tersedia.
3. Rendahnya motivasi siswa untuk belajar siswa kelas V SDN Citepus dalam mata pelajaran IPS materi mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam tema 1 Benda-benda lingkungan sekitar subtema 2 Wujud benda dan cirinya.

4. Rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN Citepus dalam mata pelajaran IPS materi mengenal aktivitas kehidupan manusia dan perubahannya dalam tema 1 Benda-benda lingkungan sekitar subtema 2 Wujud benda dan cirinya .

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana rencana Pembelajaran Model *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Disusun Pada Materi Tema 1 Sub Tema 2 Wujud Benda Dan Cirinya Pembelajaran 1 Agar Hasil Belajar Di Kelas V SDN Citepus Meningkatkan?
2. Bagaimana hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tema 1 Sub Tema 2 Wujud Benda Dan Cirinya Pembelajaran 1 Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw* Di Kelas V SDN Citepus?
3. Bagaimana penerapan Model Pembelajaran *Ccooperative Learning Tipe Jigsaw* Pada Tema 1 Sub Tema 2 Wujud Benda Dan Cirinya Pembelajaran 1 Agar Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Citepus Meningkatkan?
4. Bagaimana hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tema 1 Sub Tema 2 Wujud Benda Dan Cirinya Pembelajaran 1 Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Jigsaw*?
5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw*?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka masalah yang perlu dibatasi supaya pembahasan tidak terlalu umum. Agar penelitian berlangsung efektif maka peneliti melakukan pembatasan sebagai berikut:

1. Materi ajar yang diteliti adalah mengenal aktivitas manusia dan perubahannya pada subtema 1 Benda-Benda di Lingkungan Sekitar dan subtema 2 Wujud Benda dan Cirinya.
2. Objek yang diteliti adalah siswa kelas V-A SDN Citepus semester I tahun ajaran 2016-2017.
3. Hasil Belajar yang diteliti adalah hasil belajar pada ranah kognitif (pengetahuan).

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus.

1. Tujuan Umum

Dari permasalahan di atas, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-A SDN Citepus materi Mengenal Aktivitas Manusia dan Perubahannya pada Tema 1 Benda-Benda di Lingkungan Sekitar dan Subtema 2 Wujud Benda dan Cirinya.

2. Tujuan Khusus

1. Untuk menyusun rencana pembelajaran model *cooperative learning tipe jigsaw* pada materi Mengenal AKtivitas Manusia dan Perubahannya agar hasil belajar siswa kelas V-A SDN Citepus meningkat.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Mengenal Aktivitas Manusia dan Perubahannya sebelum menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* di kelas V-A SDN Citepus.
3. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw* pada materi Mengenal Aktivitas Manusia agar hasil belajar siswa kelas V-A SDN Citepus meningkat.
4. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran Mengenal Aktivitas Manusia setelah menggunakan model pembelajaran *cooperative learning tipe jigsaw*.
5. Untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajran *cooperative learning tipe jigsaw*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian terbagi dalam manfaat teoritis dan manfaat praktis ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan dan pengembangan keilmuan tentang peningkatan hasil belajar siswa kelas

V SDN Citepus pada materi Mengenal Aktivitas Manusia dalam tema 1 Benda-Benda Sekitar Lingkungan subtema 2 Wujud Benda dan Cirinya menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Jigsaw*.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Guru

- 1) Mampu menyusun rencana pembelajaran *model cooperative learning tipe Jigsaw* pada materi Mengenal Aktivitas Manusia agar meningkatnya hasil belajar siswa kelas V-A SD Negeri Citepus.
- 2) Mampu menerapkan *model pembelajaran cooperative learning tipe Jigsaw* pada materi Mengenal Aktivitas Manusia dan Perubahannya agar meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Citepus.

b. Bagi Peserta Didik

Meningkatnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Citepus pada materi Mengenal Aktivitas Manusia melalui penerapan *model pembelajaran cooperative learning tipe Jigsaw*.

c. Bagi Sekolah

Meningkatnya kualitas sekolah melalui peningkatan kompetensi guru serta peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa sehingga mutu lulusan dari sekolah tersebut meningkat.

G. Definisi Operasional

Memperhatikan pengertian istilah diatas maka yang dimaksud dengan judul **“Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Jigsaw* Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Mengenal Aktivitas Manusia dan Perubahannya”** pada penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan

Kata “Meningkatkan” dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah meningkatkan/me·ning·kat·kan/ v 1 menaikkan (derajat, taraf, dan sebagainya); mempertinggi; memperhebat (produksi dan sebagainya); 2 mengangkat diri;~ diri mengangkat diri; memegahkan diri.

Arti penggunaan dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Citepus.

2. Hasil Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hasil adalah ha:sil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan sebagainya) oleh usaha (tanaman, sawah, tanah, ladang, hutan, dan sebagainya). Sedangkan belajar /bel•a•jar /adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.

Berdasarkan permendikbud 53 tahun 2015 menyatakan bahwa hasil belajar siswa itu terdiri dari tiga aspek yaitu: 1.Sikap (Afektif); 2. Pengetahuan (Kognitif) ; 3. Keterampilan (Psikomotor).

Jadi, Hasil belajar adalah perubahan sikap yang terjadi setelah seseorang belajar dari suatu hal. Belajar yang tercapai apabila seminimalnya dapat merubah pandangan terhadap suatu hal.

3. Model pembelajaran

Model pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu sistem pembelajar yang memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic bermakna dan otentik.

Secara kaffah model dimaknakan sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif (Meyer, W.J., 1985:2).

Adapun Soekamto (2009:22) mengemukakan, yang dimaksud dengan model pembelajaran adalah: “Kerangka koseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman dari para pengajar dalam merencanakan aktivitas pembelajaran”. Dengan demikian, aktivitas pembelajaran benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Arrends (1997:7) ,“ *The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax environment, and management system.*” Istilah model pengajaran mengarah pada suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya.

4. *Cooperative Learning*

Sistem pembelajaran *cooperative learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Menurut Slavin, 1995; Eggen & Khaucak dalam pembelajaran *cooperative*, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari 4 atau 5 orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru Artzt & Newman (1990: 448) menyatakan bahwa, “Dalam belajar *cooperative* siswa belajar bersama sebagai suatu tim dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok untuk mencapai tujuan bersama”. Jadi setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama untuk keberhasilan kelompoknya.

Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Tujuan pembelajaran kooperatif setidaknya meliputi tiga tujuan pembelajaran, yaitu hasil belajar akademik, penerimaan terhadap keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial.

5. *Jigsaw*

Arti *Jigsaw* dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah *puzzle* yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pembelajaran *cooperative model jigsaw* ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (*zigzag*), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan salah satu variasi model *Collaborative Learning* yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

Menurut Sudrajat, 2008:1, “Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya”.