**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri, hal ini di karenakan materi IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang di utamakan adalah dimensi pedagogik dan pisikologis serta karakteristikkemampuan siswa yang bersifat holistic.

Pada dasarnya Ilmu pengetahuan sosial (IPS) ditingkat sekolah bertujuan untuk mempersiapkan para siswa menjadi warga Negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan *(skills*), sikap dan nilai *(attitudes and values*)yang dapat digunakan sebagai pengetahuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga Negara yang baik. Saxe (Sapria, 2009: 35) mengemukakan bahwa :Tujuan IPS adalah mendidik siswa menjadi warga Negara yang baik *(good citizenship*), waraga masyarakat yang konstruktif dan produktif; yaitu warga Negara yang memehami dirinya sendiri dan masyarakatnya, mampu merasa sebagai warga Negara, berpikir sebagai warga Negara, bertindak sebagai warga Negara, dn jika mungkin juga hidup sebagai mana layaknya warga Negara.

Untuk mencapai tujuan tadi, maka Saxe (sapria, 2009: 35) memberikan batasan untuk menjadi warga Negara yang baik yaitu ‘Warga Negara yang baik adalah mereka yang memiliki perasaan social (*social feeling*), pikiran social (*social thought*), dan melakukan tindakan social *(social action).* Oleh karena itu sebagai salah satu strategi dalam pengembangan kepekaan sosial tersebut Sapria (2009: 175) mengungkapkan sedikitnya ada beberapa keterampilan yang dianjurkan dalam pemelajaran IPS yaitu :

Keterampilan dalam meneliti, terutama dalam melakukan model inkuiri;

1. Keterampilan berpikir;
2. Keterampilan partisipasi social;
3. Ketarampilan bekomunikasi social;

Berdasarkan pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran IPS disekolah dasar harus melibatkan kemampuan dasar siswa secara aktif dalam pembelajaran, memberikan kesempatan pada siswa untuk mengembangkan dan menghubungkan pengetahuan yang telah mereka miliki dengan pengetahuan baru yang akan mereka pelajari. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Kosasih Djahiri (Sapria, 2009: 185) yang menyatakan bahwa:

Anak muda perlu turut serta dalam realita kehidupan bukan hanya sebagai penonton melainkan langsung sebagai pelaku. Namun sebelum dan selama dalam proses partisipasi tersebut, para remaja perlu dibina, dijembatani, dan dibimbing sehingga tidak terjadi suatu *gap* (kesenjangan) yang terlalu lebar antara generasi baru dan lama.

Jika melihat situasi nyata proses pembelajaran IPS di sekolah dasar secara umum, sebagian besar strategi yang digunakan kurang melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran masih bersifat transper informasi dari guru kepada siswa, hanya sebagian siswa yang terlibat langsung saat proses pemberajaran. Peran guru yang terlalu dominan dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa tidak mampu mengembangkan pengetahuan awal yang dimiliki dalam kehidupan nyata dengan materi yang akan di pelajari.

Permasalahan tersebut terjadi juga di SDN panongan II khususnya pada kls V hal ini berdasarkan hasil pengamatan (observasi dan wawancara) di ketahui bahwa pada proses pembelajaran materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia yang dilaksanakan belum maksimal, dalam proses pembelajaran guru hanya memgunakan buku materi sebagai sumber belajar. pada kegiatan awal guru tida melekukan apresepsi sehingga *schemata* awal anak tidak tergali. Memasuki kegatan inti guru memulai proses pembelajaran dengan menuliskan materi di papan tulis kemudian menjelaskannya dengan menggunakan metode ceramah selama kegiatan pencapaian materi ini berlangsung, guru tampak tidak menggunakan media pembelajaran sama sekali.

Pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan diantaranya dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran yaitu melalui proses interaksi terbuka dan hubungan interdependensi efektif antar siswa, hal tersebut sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Hanid Hasan (Etin solihatin & Raharjo,2008 :4) bahwa cooperative mengandung pengertian bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Adapun Johnson, et all. (Etin Solihatin & Raharjo 2008:5) mengungkapkan bahwa Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Sedangkan pengertian artikel itu sendiri menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa (1997:57) yaitu: Artikel adalah karya tulis lengkap dalam majalah atau surat kabar.

Sedangkan menurut O.Solihin (2007 :1) mendefinisikan bahwa: Artikel sendiri diartikan sebagai sebuah karangan faktual (nonfiksi) dimuat di surat kabar, majalah, buletin, dan sejenisnya. Tujuan dibuatnya tulisan tersebut untuk menyampaikan gagasan fakta dan guna meyakinkan, mendidik, menawarkan pemecahan suatu masalah,atau menghibur.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru, melainkan bisa juga dari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran yaitu teman sebaya.

1. **RUMUSAN MASALAH DAN PEMECAHAN MASALAH**
2. RUMUSAN MASALAH

 Berdasarkan paparan data pada latar belakang masalah diatas, maka peneliti melakukan sebuah model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* untuk meningkatkan kulitas kegiatan belajar mengajar di kls V SDN Panongan II khususnya pada materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesiadengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Koopratif Teknik *jigsaw* Dengan Menggunakan Media Artikel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa V SDN Panongan II Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka Pada Materi Perkembangan kerajaan bercorak islam di IndonesiaIndanesia.”

Adapun bidang kajian yang akan di teliti dalam penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* di kelas V SDN Panongan IIini adalah:

1. Bagaimana perencanaan dan pelaksanaan dari penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* dengan menggunakan media artikel untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kls V SDN Panongan II Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka pada materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar individu dan kelompok siswa SDN Panongan II Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka setelah dilaksanakannya penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* dengan menggunakan media artikel pada materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia?
3. Pemecahan Masalah

Dalam pembelajaran materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia banyak model pembelajaran ataupun mendia yang dapat di terapkan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti beranggapan bahwa permasalahan yang di temukan di lokasi penelitian memerlukan pemecahan masalah yang tepat, yaitu melaui penerapan model pembelajaran koopratif teknik *jigsaw* dengan mengunakan media artikel.

Alasan menggunakan model koopratif yaitu karena sipat pembelajaran koopratif tidak sama dengan belajar kelompok atau belajar bekerja sama biasa. Dalam kerja sama kelompok guru biasanya membagi kelompok lalu memberikan tugas kelompok tanpa rancangan tertentu, akibatnya siswa ada yang bekerja aktif dan ada juga yang pasif. Sedangkan pada pembelajaran koopratif, semua siswa di tuntut bekerja dalam kelompoknya melalui rancangan-rancangan tertentu yangsudah di persiapkan oleh guru sehingga seluruh siswa dapat berperan aktif. Adapun beberapa unsur pembelajaran koopratif menurut Roger and david jhonson (Anita Lie, 2008:31):

1. Adanya saling ketergantungan positif antara angota kelolpok;
2. Adanya tangung jawab perseorangan, artinya setiap angota kelompok harus melaksanakan tugasnya dangan baik untuk keberhasilan kelompok;
3. Adanya tatap muka, setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi;
4. Harus ada komunikasi antar anggota, dalam halini siswa tentu harus dibekali dengan teknik berkomunikasi;
5. Adanya evaluasi kelompok, yang di jadwalkan dan dilaksanakan oleh guru.

Pembelajaran koopratif teknik *jigsaw* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat dan membuat siswamerasa nyaman karena ada teman yang membantunya. Selain itu selama berada dalam kelompok ahli siswa mempunyai tugas dan tanggung jawab yang harus dilaporkan kepada kelompok asalnya (pangkalan). Dalam teknik *jigsaw* setiapanggota kelompok telibat dalam memutuskan jawaban dandituntut untuk mengetahui dan memahami jawaban kelompoknya, sehingga keberhasilan menyelesaikan tugas setiap angaita kelompok akan sangant bepengaruh terhadap keberhasilan kelompok nya

Pembelajaran koopratif akn dapat melatih setiap siswa untuk mendengarkan pendapat-pendapat dari orang lain kemudian pendapat tersebut dirangkum dan di ungkapkan kembali ke dalam bentuk tulisan. Tugas-tugas yang harus di kerjakan secara berkelompok akan dapat mengarahkan siswa untuk bekerja sama dan saling membantu satu sama lain dalam mengintegrasikan pengetahuan baru dan dengan pengetahuan yangtelah ada atau telah dimilikinya.

Melaui penerapan model pembelajaran teknik jigsaw dalam mempelajari materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia akan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, yaitu melalui proses interaksiterbuka dan hubungan interdependensi efektif antar siswa. Peneliti memandang bahwa keberhasilan dalam belajar bukan semata-mata harus diperoleh dari guru, melainkan bisa juga ari pihak lain yang terlibat dalam pembelajaran tersebut yaitu teman sebaya. Seiring dengan pendapat Hamid Hasan (Entin solihatin & Raharjo, 2008:5) mengungkapkan bahwa ‘*cooperative* mengandung pengertian bekerja sama untuk dalam mencapai tujuan bersama.’

Berdasrkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini berangkat dari asumsi mendasar dalam kehidupan masyarakat. Seperti yang di ungkapkan oleh slavin (Entin Solihatin & Raharjo, 2008:5)yang mengatakan bahwa ‘getting better together, atau raihlah yang lebih baik secara bersama-sama.’

Adapun pertimbangan peneliti dalam memilih artikel sebagai media pembelajaran karena didasari alasan bahwa media artikel adalah media yang mudah ditemukan baik dalam media cetak (Koran) dan media elektronik (internet) sehingga dapat memudahkan guru maupun siswa dalam mencarinya. Selain itu media artikel juga dianggap praktis karena berisi tentang ide-ide pokok suatu informasi yang tersusun secara sistamatis tanpa perlu di jabarkan secara panjang lebar

Pengunaan artikel para tokoh pejuang dapat membantu siswa dalam mempelajari materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesiadengan membaca terlebih dahulu isi dari media artikel tersebut. Media artikel yang menarik akan menumbuhkan motivasi dan kesenanan siswa pada pelajaran ips ini sangat menjenuhkan.

Dengan demikian upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesiayaitu melalui penerapan model pembelajaran teknik jigsaw dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1. Tahap merancang Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Guru mempertimbangkan dan menetapkan target, sikap, dan keterampilan social yang diharapkan, dikembangkan, dan diperlihatkan oleh siswa selama berlangsungnya penbelajaran yaitu dengan cara mengorganisasikan materi dan tugas-tugas siswa yang mencerminkan system kerja dalam kelompok kecil;

1. Tahap penyapaian dan motivasi

Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan motivasi siswa untuk belajar,

1. Tahap penyajian informasi

Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demontrasi atau lewat bahan bacaan

1. Tahap pengorganisasian

Siswa mengorganisasikan diri menjadi beberapa kelompok, kelompok utuh atau asal. Pengorganisasian dilakukan secara heterogen dan disesuaikan dengan jumlah media artikel yang akan di bagikan. Apabila media yang disediakan oleh guru ada 5 artikel maka siswa membentuk 5 kelompok

1. Tahap pembimbingan

Dalam melakukan observasi terhadap kegiatan siswa, guru mengarahkan dan membimbing siswa, baik memahami materi maupun mengenai sikap dan prilaku siswa selama kegiatan berlangsung. Disamping itu, pada saat kegiatan kelompok berlangsung guru secara periodic memberikan layanan kepada siswa, baik secara individual maupun klasikal

1. Tahap persentasi

Masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya.Pada saat diskusi kelas ini, guru bertindak secara moderator. Hal ini dimaksudkan untuk mengarahkan dan mengoreksi pengertian serta pemahaman siswa terhadap materi atau hasil kerja yang telah ditampilkannya

1. Tahap evaluasi

Pada saat siswa belajar secara berkelompok, maka guru mulai melakukan monitoring dan mengobservasi kegiatan belajar siswa berdasarkan lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya

1. Tahap penghargaan

Guru mencari cara-carauntuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

**C. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

**1. Tujuan Penelitian**

**a) Tujuan Penelitian Umum**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran umum tentang hasil pembelajaran dengan menggunakan model cooperative teknik *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD dalam pembelajaran perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia

**b) Tujuan Penelitian Khusus**

Secara khusus penelitian tersebut bertujuan agar guru dapat:

1. meningkatkan proses pembelajaran materiperkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia di kelas V SD dengan menggunakan model cooperative teknik *jigsaw*
2. mengimplementasikan langkah-langkah model cooperativeteknik *jigsaw*dalam pembelajaran materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia di kelas V SD;
3. mengevaluasi dengan menggunakan model cooperative dalam pembelajaran materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia teknik *jigsaw* bungan antara sumber daya alam dengan lingkungan,teknologi,dan masyarakat di kelas V SD;
4. menggali keterampilan berfikir siswa yang akan dihasilkan dari model kooperatif teknik *jigsaw*
5. meningkatkan aktivitas belajar dengan menggunakan model kooperatif teknik *jigsaw*
6. meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan model kooperative teknik *jigsaw.*
7. **Manfaat Penelitian**

Penelitian diharapkan dapat bermanpaat bagi semua siswa, kususnya yang terkait dengan dunia pendidikan:

1. **Bagi guru**
2. Melalui penerapan pembelajarankooperatif teknik jigsaw dengan menggunakan media teknik jigsaw dengan menggunakan media artikel dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kemampuan memperbaiki praktek pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna dalam pembelajaran materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.
3. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam memecahkan masalah yang sama.
4. **Bagi siswa**
5. Melalui penerapan model pembelajaran koperetatif teknik jigsaw dengan menggunakan media artikel ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam pembelajaran materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan.
6. Melalui penerapan model pembelajaran koperatif ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti proses kegiatan belajar mengajar sehingga hasil belajar yang diperoleh semakin meningkat dan bermakna.
7. **Bagi sekolah**
8. Menghasilkan berbagai teknik pembelajaran.
9. Meningkatkan kualitas pembelajaran
10. Membantu sekolah untuk menjadi lebih berkembang
11. **Bagi peneliti**

Sebagai bahan pengumpulan data atau informasi faktual tentang pemilihan alternatif soslusi dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesiamelalui penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* dengan menggunakan media artikel .

1. **BATASAN MASALAH**
2. Pengertian Belajar dan Pembelajaran
3. Pengertian Belajar.

Proses belajar mengajar merupakan hal penting dalam proses pendidikan yang berlangsung di sekolah, karena berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung kepada kelangsungan proses belajar mengajar. Dalam proses belajar, peserta didik memegang peranan utama dan menentukan.

Pada hakekatnya setiap kegiatan belajar yang dilakukan individu akan menghasilkan purubahan –perubahan dalam dirinya, baik segi kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Untuk memperoleh pengertian yang objektif tentang belajar, kita tinjau beberapa pengertian belajar yang dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut :

WC. Winkel ( 1987 : 36 ) mengemukakan bahwa :

Belajar adalah suatu aktifitas yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungannya, yang menghasilkan perubahan –perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan sikap, perubahan ini bersifat konstan dan berbekas.

Gagne (1985) juga mengatakan bahwa:

Belajar adalah suata perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari pertumbuhan.

1. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan keterampilan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari. (Sudjana, 2004:22).

1. Pembelajaran IPS

IPS merupakan suatu kajian integrasi dari ilmu- ilmu soaial dan ilmu- ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (cuviccompetence). Pendidikan IPS terdiri atas bahan pilihan yang sudah disederhanakan dan diorganisasikan secara psikologis dan ilmiah untuk kepentingan tujuan pendidikan. Tujuan ilmu pengetahuan sosial ialah membantu generasi muda dalam mengembangkan kemampuan membuat keputusan yang informatif dan rasional bagi kebaikan masyarakat sebagai warga negara dari sebuah dunia yang berbudaya majemuk, bermasyarakat demokratis yang memiliki ketergantungan satu sama lain (NCSS, 1994)

1. **HIPOTESIS TINDAKAN**

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka hipotesis penelitian ini adalah: “Dengan penggunaan model cooprative learning teknik *jigsaw*dengan media artikel pada materi perkembangan kerajaan bercorak islam di Indonesia maka hasil belajar siswa kelasV SD akan dapat meningkat”

1. **BATASAN ISTILAH**
2. Model pembelajaran kooperatif (cooperative learning): Belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkanbelajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.Johnson,et all.(Etin Solihatin & Raharjo,2008:5)
3. Teknik Jigsaw: Yaitu sebuah teknik pembelajaran yang digunakan guru untuk membantu mengaktifkan skemata siswa agar pelajaran lebih bermakna dan memberikan kesempatan untuk bekerja dengan sesama siswa dalam suasana gotong-royong untuk mengolah informasi.(Aan Ningrum,2008:14).
4. Media: Dalam aktifitas pembelajaran,media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa.Heinich.(Nurdinah Hanifah,2009:136)
5. Artikel: Karya tulis lengkap dalam majalah atau surat kabar. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.(Kamus Besar Bahasa Indonesia,1997:57)
6. Hasil belajar:sesuatu yang dibuat (prestasi/nilai) atau diperlihatkan (sikap) oleh siswa setelah mengaalami proses perubahan tingkah laku dari pengaruhorang lain maupun lingkungannya. (Aan Ningrum,2008:28)