**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kehidupan berbangsa dan bernegara. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Peningkatan upaya dan mutu pendidikan merupakan persoalan yang sangat mendasar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, kurikulum merupakan alat dan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran.

KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) merupakan kurikulum yang bertujuan memperbaiki dan diharapkan dapat mengembangkan kompetensi siswa kearah yang lebih baik. Itu sebabnya segala bentuk perubahan dilakukan, begitu juga dalam pelajaran IPS. Pendidikan IPS diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungan, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari (Permen Diknas Nomor 22 Tahun 2006:377).

Dalam dunia pendidikan, sekolah merupakan lembaga sentral yang berperan dalam mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa sebelum terjun ke masyarakat. Sebagai guru, sudah seharusnya kita turut berperan serta dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru dapat mengawalinya dari hal yang terkecil, di antaranya dengan meningkatkan prestasi belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar adalah lingkungan sekolah.

Faktor lingkungan sekolah yang mempengaruhi prestasi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah (Slameto, 2003:64).

Metode mengajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Penggunaan metode mengajar yang menarik dan menyenangkan akan sangat berpengaruh pada iklim belajar di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, diperoleh data nilai siswa pada mata pelajaran IPS semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 yang disajikan pada tabel berikut ini :

**Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai IPS Kelas IV Semester Ganjil**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Data kualitatif** | **Jumlah siswa** |
| 1. | Amat baik (80-100) | 3 |
| 2. | Baik (70-79) | 7 |
| 3. | Cukup baik (60-69) | 3 |
| 4. | Kurang (50-59) | 10 |
| 5. | Sangat kurang (<50) | 2 |

Berdasarkan diagram di atas, terlihat bahwa prestasi belajar IPS yang diperoleh siswa pada semester ganjil kurang baik hal ini terlihat dari jumlah siswa yang berada di bawah KKM sebesar 42%. Apabila bahan pelajaran yang diajarkan 60%-70% nya dapat dikuasai siswa, maka presentasi keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong baik (Djamarah dan Zain, 2006:106).

Sejalan dengan pemikiran di atas serta melihat hasil belajar yang belum optimal, maka diperlukan perubahan dalam proses pembelajaran yang kondusif sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selama ini pelajaran IPS dianggap sangat membosankan karena pembelajaran IPS hanya mengandalkan komunikasi satu arah. Guru dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensinal, dimana siswa hanya menyimak penjelasan guru, mencatat dan mengerjakan latihan saja. Belum lagi penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan hanya menekankan pada penghafalan semata, semakin menambah daftar panjang alasan siswa merasa enggan dalam belajar IPS.

Berangkat dari permasalahan tersebut, penulis berusaha untuk menggunakan metode baru dalam pembelajaran IPS terutama di kelas IV SD. Metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan untuk siswa sehingga pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Salah satu metode yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS adalahkooperatif *jigsaw*. [**Model pembelajaran kooperatif model *jigsaw***](http://belajarpsikologi.com/model-pembelajaran-kooperatif-jigsaw/)adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil, seperti yang diungkapkan Lie (1993:73), bahwa **pembelajaran kooperatif model *jigsaw*** ini merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen dan siswa bekerja sama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri.

Dalam **model pembelajaran kooperatif *jigsaw***ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukanakan pendapat, dan mengelolah informasi yang didapat, dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi antar anggota kelompok, bertanggung jawab atas keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari, juga dapat menyampaikan kepada kelompoknya, Jigsaw adalah salah satu metode kooperatif yang lebih mengetengahkan kerja sama tim dalam memecahkan masalah.

Metode kooperatif *jigsaw*merupakan salah satu pembaharuan dalam dunia pendidikan. Pembelajaran kooperatif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membangun kerjasama antar individu dalam kelompoknya.

Diharapkan dengan penggunaaan metode ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga akan berdampak positif pada prestasi belajar siswa.

Pendidikan dan pengajaran pada dasarnya suatu proses yang sadar tujuan. Maksudnya bahwa kegiatan belajar merupakan pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku berarti juga pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dan menyediakan fasilitas agar terjadi proses belajar pada diri siswa (Ginting, 2010:34).

Dalam dunia pendidikan, sekolah merupakan lembaga sentral yang berperan dalam mengembangkan dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa sebelum terjun ke masyarakat. Sebagai guru, sudah seharusnya kita turut berperan serta dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru dapat mengawalinya dari hal yang terkecil, di antaranya dengan meningkatkan meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar adalah lingkungan sekolah.

Faktor lingkungan sekolah yang mempengaruhi hasil belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah (Slameto, 2003:64-69).

IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yaitu sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

IPS merupakan bidang studi yang menghormati, mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah *human relationship* hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya. Penyajiannya harus merupakan bentuk yang terpadu dari berbagai ilmu sosial yang telah terpilih, kemudian disederhanakan sesuai dengan kepentingan sekolah-sekolah.

Somantri (Sapriya:2008:9) menyatakan IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.IPS bukan ilmu sosial yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi, tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing. Kajian tentang masyarakat dalam IPS dapat dilakukan dalam lingkungan yang terbatas, yaitu lingkungan sekitar sekolah atau siswa dan siswi atau dalam lingkungan yang luas, yaitu lingkungan negara lain, baik yang ada di masa sekarang maupun di masa lampau.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar, diajarkan dari mulai kelas I sampai dengan kelas VI. Salah satu kajian materi yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), tentang pembelajaran IPS di sekolah dasar khususnya di kelas IV, ruang lingkup materinya meliputi: disiplin ilmu, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi standar kompetensi salah satunya membahas tentang, mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi. Tetapi peneliti memfokuskan pada kompetensi dasar mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan produksi dan teknologi komunikasi serta pengalaman menggunakannya.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa tujuan pembelajaran IPS khususnya di sekolah dasar kelas IV, pada materi perkembangan teknologi produksi dan teknologi komunikasi lebih menekankan pada hasil belajar siswa, menerapkan keterkaitan antara motivasi dan aplikasi dalam pembelajaran IPS secara menyeluruh.

Metode-metode mengajar yang biasanya diterapkan oleh guru ialah: ceramah, eksploitori, latihan hafal, latihan praktek, tanya jawab, demonstrasi, diskusi panel, kegiatan lapangan, laboratorium, permainan karya wisata, penemuan, inkuiri, pemecahan masalah, pemberian tugas dan metode proyek. (Rusfendi, 2006:285).

Namun pada kenyataannya, dari segi teknik pengajaran rata-rata masih menggunakan metode konvesional, seperti dengan cara ceramah, mencatat dan menulis, sehingga siswa kurang aktif dan kurang paham dalam proses belajar.

Diketahui bahwa faktor penyebabnya adalah dari siswa sendiri dan dari guru. Faktor penyebab dari siswa adalah (1) siswa cenderung kurang aktif, (2) siswa tidak melihat secara langsung gambar atau media lainnya tentang alat produksi dan teknologi komunikasi pada masa lalu, (3) siswa tidak mengetahui secara luas apa saja perkembangan teknologi produksi dan teknologi komunikasi yang sudah berkembang. Sedangkan faktor penyebab dari guru yaitu tidak adanya penjelasan mendalam mengenai perkembangan teknologi produksi dan teknologi komunikasi dari faktor guru kelas adalah (1) guru dalam mengajarkan perkembangan teknologi produksi dan teknologi komunikasi kepada siswa kurang melibatkan siswa secara aktif dalam interaksi belajar mengajar sehingga siswa kurang paham dengan materi tersebut, (2) guru kurang membimbing siswa dalam menemukan apa saja perkembangan teknologi alat produksi dan teknologi komunikasi yang berkembang dimasa kini, (3) guru tidak menerapkan pembelajaran yang bermakna pada siswa.

Berdasarkan hasil temuan awal di lapangan, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaan pembelajaran IPS sehingga siswa kurang paham terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran yang pasif sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa.
3. Sebagian siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran IPS.
4. Guru kurang membimbing siswa untuk mengemukakan materi pembelajaran.

Jika masalah ini tidak di atasi, maka akan berdampak buruk bagi siswa, terutama pada hasil dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. Oleh karena itu, terjadi kesenjangan antara teori dengan fakta yang terjadi di sekolah, maka kesenjangan ini diasumsikan permasalahan tersebut akan diperbaiki dengan penggunaan model Kooperatif *Jigsaw*. Berdasarkan hasil temuan di atas, maka permasalahan yang terjadi yaitu rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi perkembangan teknologi produksi dan teknologi komunikasi di kelas IV akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Dengan demikian siswa dan siswi yang mempelajari IPS dapat menghayati masa sekarang dengan dibekali pengetahuan tentang masa lampau umat manusia. Dengan bertolak dari uraian di depan, kegiatan belajar mengajar IPS membahas manusia dengan lingkungannya dari berbagai sudut ilmu sosial pada masa lampau, sekarang, dan masa mendatang, baik pada lingkungan yang dekat maupun lingkungan yang jauh dari siswa dan siswi. Oleh karena itu, guru IPS harus sungguh-sungguh memahami apa dan bagaimana bidang studi IPS itu.

Secara umum pembelajaran IPS pada prinsipnya terfokus pada pengembangan perkembangan kemampuan siswa secara optimal, oleh karena itu dibutuhkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran IPS siswa dapat pengalaman langsung dalam proses belajarnya, hal ini dapat menambah daya kemampuan siswa semakin kuat tentang hal-hal yang dipelajarinya.

Beradasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk mencoba mengatasi permasalahan tersebut dengan mengadakan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Pada Pelajaran IPS Dalam Materi Perkembangan Teknologi Produksi Dan Teknologi Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Gunungleutik 04**”.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran IPS di kelas kurang menarik, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Pembelajaran IPS di kelas membuat siswa hanya memperhatikan dan mendengarkan guru saja.
3. Aktivitas pembelajaran membuat siswa cenderung tidak bersemangat, dan kurang interaksi antar siswa.
4. Aktifitas siswa di kelas lebih cenderung pasif, karena tidak semua siswa mengungkapkan pendapat atau pertanyaan karena malu.
5. **Rumusan Masalah dan Batasan Masalah**
6. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas dapat dirumuskan masalah secara umum adalah sebagai berikut “Apakah penggunaan model Kooperatif *Jigsaw* dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi dan teknologi komunikasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Gunungleutik 04?”

1. Batasan Masalah

Untuk memudahkan penelitian ini maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut bahwa “penggunaan modelpembelajarankooperatif *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi dan teknologi komunikasi di SDN Gunungleutik 04 Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung”.

1. **Tujuan Penelitian**
2. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi dan teknologi komunikasi di kelas IV SDN Gunungleutik 04 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *jigsaw.*

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ingin membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif *jigsaw* dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi dan teknologi komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Gunungleutik 04.
2. Ingin mengetahui bagaiamana peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif setelah diterapkan model kooperatif *jigsaw* dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi dan teknologi komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Gunungleutik 04.
3. Ingin mengetahui bagaiamana peningkatan hasil belajar siswa pada aspek afektif setelah diterapkan model kooperatif *jigsaw* dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi dan teknologi komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Gunungleutik 04.
4. Ingin mengetahui bagaiamana peningkatan hasil belajar siswa pada aspek psikomotor setelah diterapkan model kooperatif *jigsaw* dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi dan teknologi komunikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Gunungleutik 04.
5. **Manfaat Penelitian**
6. Manfaat Teoritis

Bahwa model kooperatif *jigsaw* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi dan teknologi komunikasi. Dalam teknik ini, siswa dapat belajar bekerjasama dalam mencari dan menemukan permasalahan. Secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran IPS.

1. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapata menjadi referensi bagi para peneliti sebagai bahan kajian yang lebih mendalam guna meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi perkembangan teknolgi produksi dan teknologi komunikasi dengan penggunaan model kooperatif *jigsaw.*

1. **Definisi Operasional**
2. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan prilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkunganya.
3. IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.IPS bukan ilmu sosial yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan tinggi, tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, tetapi aspek praktis dalam mempelajari, menelaah, mengkaji gejala, dan masalah sosial masyarakat, yang bobot dan keluasannya disesuaikan dengan jenjang pendidikan masing-masing.
4. [**Model pembelajaran kooperatif model *jigsaw***](http://belajarpsikologi.com/model-pembelajaran-kooperatif-jigsaw/)adalah sebuah model belajar kooperatif yang menitik beratkan kepada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil.
5. Hasil belajar merupakan penilaian akhir dari proses belajar serta dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN Gunungleutik 04 dalam pelajaran IPS masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar siswa tidak terlepas dari rendahnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dari hasil wawancara terhadap guru kelas di SDN Gunungleutik 04 diketahui bahwa sekitar 70% proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah. Dengan seringnya menggunakan metode ceramah, tipe hasil belajar pada ranah kognitif lebih dominan dibandingkan dengan hasil belajar pada ranah afektif dan psikomotor, hal ini menjadikan tipe hasil belajar yang diperoleh siswa tidak menyeluruh.