

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada Undang-Undang No. 20, Tahun 2003. Pasal 3 menyebutkan, “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.” Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberikan sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi sampai saat ini Indonesia masih berkuat pada problematika (permasalahan) klasik dalam hal ini yaitu kualitas pendidikan. Problematika ini setelah dicoba untuk

dicari akar permasalahannya adalah bagaikan sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tahu dari mana mesti harus diawali.

Hal ini pun dirasakan juga pada SDN 1 Banjar Negeri Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan khususnya pada pembelajaran IPS. Kondisi pembelajaran IPS saat ini masih banyak diwarnai dengan menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah. Metode ceramah itu lebih menitikberatkan guru sebagai pusat informasi atau guru hanya menyalurkan ilmu saja kepada siswanya (teacher centre), sedangkan siswa hanya sebagai pendengar setia saja. Ditambah lagi guru sering menugaskan siswa untuk menghafal atau menulis (mencatat) semua materi dalam pembelajaran IPS. Pada akhirnya sering kali kita mendengar bahwa pelajaran IPS itu sangat membosankan, jenuh bahkan siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak antusias dalam proses pembelajaran tersebut, yang berdampak tidak berhasilnya siswa dalam pembelajaran IPS. Oleh karena itu, keberhasilan dalam proses belajar mengajar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menggunakan strategi, metode dan teknik belajar serta kurang variatifnya guru dalam menggunakan metode-metode pembelajaran tersebut yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru ketika proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini pun berujung pada aktivitas dan hasil belajar siswa menjadi rendah. Berikut ini penulis sajikan tabel data hasil ulangan harian pada mata pelajaran IPS siswa kelas kelas IV SDN 1 Banjar Negeri Negeri.

Tabel 1.1 : Hasil ulangan harian pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 1 Banjar Negeri Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan

No.	Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
1.	30 – 37	2	10,00
2.	38 – 45	5	25,00
3.	46 – 53	2	10,00
4.	54 – 61	4	20,00
5.	62 – 69	3	15,00
6.	70 – 77	2	10,00
7.	78 – 85	2	10,00
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100,00</b>

Dari data diatas sangat jelas bahwa hasil belajar siswa IPS kelas IV masih rendah. Terbukti dari KKM yang ditetapkan adalah 65, siswa kelas IV SDN 1 Banjar Negeri hanya 35% atau 7 orang siswa yang diatas KKM. Sedangkan 65% atau 13 orang siswa masih dibawah KKM.

Selain dalam hasil belajar, aktivitas belajar siswa pun rendah. Hal ini terlihat dari hasil persentase lembar pengamatan 20 orang siswa terdapat 15 orang siswa ( 75% ) yang masih belum aktif dalam proses pembelajaran dan hanya terdapat 5 orang siswa (25%) yang aktif dalam pembelajaran.

Untuk itu, agar siswa tertarik pada mata pelajaran IPS serta mampu mengaplikasikannya. Diperlukan suatu metode pembelajaran IPS yang berbeda dalam kegiatan proses belajar mengajarnya, yakni yang lebih interaktif, tidak monoton, memberikan keleluasaan berfikir pada siswa serta siswa ikut terlibat langsung dalam proses belajar mengajarnya. Agar proses pembelajaran bagi siswa menjadi bermakna. Pembelajaran yang dapat

melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centre). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi saja, tetapi sebagai fasilitator, motivator dan pembimbing yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pola pikirnya dan kemampuan dasarnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya dengan cara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw. Model pembelajaran Jigsaw Untuk itu perlu adanya penelitian tindakan kelas untuk membuktikan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

1. Aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS rendah.
2. Siswa belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
3. Belum adanya model pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.
4. Pembelajaran yang dilakukan guru kelas IV belum dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS secara maksimal.
5. Sumber belajar hanya terbatas pada buku paket pelajaran.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, Identifikasi masalah tersebut diatas diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

Maka permasalahan penelitian adalah

1. Apakah dengan memanfaatkan Model Pembelajaran *JIGSAW* dapat meningkatkan aktivitas diskusi kelompok belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan?
2. Bagaimana Model Pembelajaran *JIGSAW* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas diskusi kelompok dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan?

Dengan demikian Judul Penelitian Tindakan Kelas ini adalah

Upaya meningkatkan aktivitas diskusi kelompok dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui Model Pembelajaran *JIGSAW* di kelas IV SDN 1 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menganalisis model pembelajaran *JIGSAW* dalam meningkatkan aktivitas diskusi kelompok belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Banjar Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.
2. Untuk menganalisis model pembelajaran *JIGSAW* dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Banjar Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

3. Untuk mengetahui hubungan antara aktivitas diskusi kelompok dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.

## **1.5. Manfaat/Kegunaan Penelitian**

### **1.5.1. Manfaat Bagi Siswa**

1. Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.
2. Menumbuhkan keberanian dalam mengemukakan pendapat dalam diskusi kelompok.
3. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas meningkat.

### **1.5.2. Manfaat Bagi Guru**

1. Meningkatkan profesionalisme guru dalam mendidik.
2. Menambah pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran yang menarik.
3. Proses pembelajaran tidak lagi berjalan secara monoton.

### **1.5.3. Manfaat Bagi Sekolah**

1. Sebagai referensi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar di sekolah.
2. Ikut memajukan sekolah demi tercapainya proses belajar mengajar yang efektif.
3. Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.