

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Untuk mencapai tujuan tersebut, menurut Nasution (2008), "Pendidikan yang baik adalah usaha yang berhasil membawa semua anak didik kepada tujuan itu".

Salah satu nilai dari tujuan pendidikan adalah dapat memberikan pedoman atau petunjuk kepada guru dalam rangka memilih dan menentukan model mengajar atau menyediakan lingkungan belajar bagi siswa. "Penentuan model belajar yang tepat, berarti akan menjamin pencapaian hasil belajar yang memadai bagi pertumbuhan dan perkembangan siswa" (Hamalik, 2004).

Ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. "Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam

sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari” (Kurikulum, 2006).

Berdasarkan pengamatan awal di kelas VI A SDN I Tanjungsari diketahui bahwa siswa dalam kegiatan belajar mengajar terlihat pasif, hanya duduk, diam dan dengar. Seringkali ada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru, bermain sendiri, tidak konsentrasi. Hal ini disebabkan model belajar yang digunakan adalah model konvensional. Sehingga pembelajaran jadi tidak menarik dan aktivitas belajar siswa rendah. Dan dari hasil belajar siswa kelas VI A SDN I Tanjungsari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan, dalam pembelajaran IPA pada semester genap tahun pelajaran 2008/2009, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.
Data Nilai Mata Pelajaran IPA Kelas VI A
Siswa SDN I Tanjungsari Semester Genap Tahun 2008/2009

NO	NILAI	KKM	JUMLAH SISWA	PERSENTASE
1	81–100	60	5	16,7%
2	61–80		10	33,3%
3	<60		15	50,0%
			N = 30	100 %

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang mencapai nilai 81–100 diperoleh 5 orang siswa dengan persentase 16,7%, dan siswa yang mencapai nilai 61–80 diperoleh 10 orang siswa dengan persentase 33,3%. Sedangkan siswa yang mencapai nilai <60, atau di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) diperoleh 15 orang siswa dengan persentase 50,0%.

Bila guru mengajarkan suatu materi pelajaran IPA, tujuan yang ingin dicapai adalah keseluruhan anak didik dapat menguasai materi tersebut. Ada kepuasan

batin tersendiri, bila melihat kemampuan anak didik mencapai target yang diharapkan oleh seorang guru. Dan guru dapat mengukur keberhasilan dirinya dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Menurut Nasution (2008) “Tujuan guru mengajar adalah agar bahan yang disampaikan dikuasai sepenuhnya oleh semua murid, bukan hanya oleh beberapa orang saja yang diberikan angka-angka tertinggi”. Bila kita dapat membimbing anak-anak kita semua, atau hampir semua berhasil, maka hal ini akan membawa keuntungan dan dampak yang sangat besar bagi murid, orang tua maupun negara. Sementara itu Hamalik (2004) mengatakan. “Pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Anak (siswa) belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat”.

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya suatu model yang mampu menempatkan siswa pada posisi yang lebih aktif, efektif dan mendorong siswa mengembangkan potensi dan kemampuan yang dimiliki untuk mencapai hasil belajar setara dengan standar kriteria ketuntasan minimal. Model pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah model *cooperative learning* tipe *Jigsaw* akan digunakan melalui Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar 50,0% siswa yang tidak mencapai KKM.

Jigsaw didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, menurut Lie (2007) dalam Emildadiany (2008), siswa saling tergantung

satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat 50.0% siswa dari kelas VI A yang mendapatkan nilai di bawah nilai KKM yang telah ditetapkan.
2. Masih terdapat guru belum menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

C. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: Apakah Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VI A SDN I Tanjungsari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPA.

E. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna antara lain:

1. Siswa, akan lebih terangkatnya kemampuan belajar dan memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam sehingga akan tercapai hasil belajar yang memuaskan.
2. Guru, dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru di Sekolah Dasar mengenai model–model strategi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan mengembangkan kemampuan kompetensi guru dalam mencapai tujuan pendidikan.
3. Sekolah, dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam meningkatkan mutu pendidikan ke arah yang lebih baik lagi di SDN I Tanjungsari.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model *cooperative learning* tipe *jigsaw* adalah suatu model pembelajaran yang menitikberatkan kepada pembahasan materi pembelajaran yang dilakukan oleh siswa secara berkelompok, yang dilakukan oleh rekan sebaya (*peer teaching*), dan guru bertugas sebagai fasilitator.
2. Aktivitas belajar siswa kelas VI SDN I Tanjungsari.
3. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah nilai yang dicapai atau diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* yang dilakukan melalui tes evaluasi belajar dari setiap siklus.
4. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI A SDN I Tanjungsari.
5. Materi pelajaran dalam penelitian ini adalah pokok bahasan “Tata Surya”.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan ruang lingkup penelitian dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: Apabila model *cooperative learning* tipe *jigsaw* diterapkan dengan langkah-langkah secara sungguh-sungguh dan tepat, maka akan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa VI A di SDN I Tanjungsari Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan.