

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Paradigma baru tentang proses belajar yang ideal adalah pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa (*activity based*), yang melibatkan keseluruhan aspek seperti: fisik dan emosional, multi indrawi, dan bersifat fleksibel, gembira serta adanya kerjasama antar siswa untuk mencapai tujuan belajar. Peran guru lebih bersifat sebagai fasilitator dan pendamping, tidak sebagai orang yang serba tahu tentang materi pembelajaran.

Tantangan guru saat ini adalah mewujudkan proses pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dan kreatif, mengingat budaya pembelajaran konvensional umumnya masih terus berjalan dalam pola belajar siswa sejak siswa memasuki bangku Sekolah Dasar. Sebagai fasilitator guru harus mempunyai banyak kecakapan dalam memilih strategi, media, alat dan sumber belajar yang tepat sesuai dengan karakteristik siswanya. Selain itu, suasana dalam pembelajaran harus benar-benar kondusif agar siswa termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini hasil belajar tidak akan tercapai secara maksimal jika siswa tidak mempunyai motivasi belajar.

Rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa dikarenakan pola mengajar yang bersifat *teacher centered* (berpusat pada guru). Kemudian

guru lebih sering terpaku pada buku serta penyajian materi yang bersifat naratif dan tidak memperhatikan efisiensi waktunya sehingga membuat siswa jenuh dan tidak dapat fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Terlebih lagi guru belum menggunakan media yang menunjang proses pembelajaran dan guru belum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*. Ketika diadakan diskusi kelas maka siswa yang aktif melakukan presentasi, berargumentasi dan menjawab pertanyaan hanya beberapa siswa saja sedang yang lain sibuk dengan urusan masing-masing seperti: mengerjakan pekerjaan yang tidak terkait dengan permasalahan yang sedang dibahas dan ngobrol.

Hal tersebut di ketahui dari hasil wawancara dengan beberapa siswa yang menyatakan bahwa mata pelajaran IPS membosankan, tidak menarik dan membuat jenuh karena banyak hafalan yang harus selalu dibaca.

Berdasarkan temuan – temuan tersebut, penulis mencari upaya pemecahan rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang selama ini terjadi. Harapannya semua siswa dapat termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi bergairah dan menyenangkan dan mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk menanggulangi masalah tersebut, guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu sarana guna menunjang perbaikan proses pembelajaran tersebut, untuk itu penulis melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul

“Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Jembrana Tahun Pelajaran 2012/ 2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka berbagai masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penyampaian materi belum cukup menarik sehingga siswa kurang termotivasi dalam proses belajar.
2. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 1 Jembrana masih rendah.
3. Belum digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 1 Jembrana.
4. Pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Jembrana masih bersifat *teacher center* (berpusat pada guru).
5. Penggunaan waktu penyajian materi IPS yang kurang efisien.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam penelitian ini perlu dirumuskan permasalahan yang akan diteliti antara lain sebagai berikut:

1. Apakah aktivitas siswa kelas IV SD Negeri 1 Jembrana dalam pelajaran IPS dapat meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *jigsaw* tahun 2012-2013?

2. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 1 Jembrana tahun 2012-2013?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jembrana dalam pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *jigsaw*.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jembrana dalam pelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *jigsaw*.

E. Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Siswa
 - a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV SD Negeri 1 Jembrana
 - b. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SD Negeri 1 Jembrana.
2. Guru

Dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*, serta mengembangkan kemampuan profesional guru dan bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelasnya.
3. Sekolah

Dapat memberikan kontribusi yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 1 Jembrana, sehingga memiliki output yang berkualitas dan kompetitif.

4. Peneliti

Menambah pengetahuan serta wawasan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada pembelajaran IPS, serta dapat memecahkan permasalahan yang terdapat di sekolah dasar.