

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi karena siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuhan dan manusia atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar. Tindakan belajar tentang suatu hal tersebut tampak sebagai perilaku belajar yang tampak dari luar.

Dari segi guru, Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran merupakan pedoman tindak mengajar. Tujuan pembelajaran dijabarkan dari kurikulum yang berlaku secara legal di sekolah. Tujuan pembelajaran sekolah tersebut dijabarkan dari tujuan pendidikan nasional yang terumus di dalam Undang-Undang Pendidikan yang berlaku. Acuan pada tujuan pembelajaran yang berlaku tersebut, berarti juga mengaitkan pada bahan belajar yang harus diajarkan oleh guru.

Secara ideal pembelajaran IPA di SD/MI bertujuan untuk melatih siswa memiliki sikap ilmiah. Hal itu dapat dilakukan jika siswa mengalami

langsung untuk memahami tentang dirinya sendiri dan alam lingkungannya. Jika anak terbiasa sejak dini memiliki jiwa peneliti tentang alam sekitarnya, maka ia dapat menemukan sendiri prinsip-prinsip, teori-teori, konsep dan fakta-fakta. Hal itu semua dapat terwujud jika guru menerapkan Pendekatan Keterampilan Proses. Pelaksanaan pembelajaran belum dapat dilaksanakan secara baik.

Pada kenyataannya guru di sekolah masih menerapkan pembelajaran konvensional, kebanyakan menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan tugas. Pembelajaran berpusat pada guru, siswa hanya sebagai obyek pembelajaran. Guru hanya mentransfer informasi, pengetahuan kepada anak didik. Pemahaman yang diperoleh anak hanya berupa ingatan, sehingga ia mudah lupa karena pengetahuan yang diperolehnya bersifat ingatan jangka pendek atau STM (*Short term memory*). Karena pemilihan metode yang monoton itu siswa dalam pembelajaran kurang bersemangat dan hanya duduk, dengar dan catat saja. siswa kurang aktif baik aktif secara fisik, emosional dan psikisnya. Dengan demikian akibat rendahnya aktivitas siswa, hasil belajar siswa pun menjadi rendah. Hal ini terbukti dari persentase keaktifan siswa yang terdapat 15 siswa (75%) yang masih belum aktif dalam proses pembelajaran dan hanya terdapat 5 siswa (25%) yang aktif dalam proses pembelajaran. Hasil belajar siswa IPA kelas IV juga masih rendah. Terbukti dari KKM yang ditetapkan adalah 62, siswa kelas IV SDN 6 Jatimulyo hanya 7 siswa (35%) yang diatas KKM. Sedangkan 13 siswa (65%) masih dibawah KKM. Melihat kondisi yang terjadi, maka perlu diadakan perubahan dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang cukup efektif

untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa adalah dengan cara penerapan model pembelajaran kooperatif tipe JIGSAW. Oleh karena itu perlu diadakan penelitian tindakan kelas untuk menemukan cara peningkatan aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe JIGSAW dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 6 Jatimulyo kecamatan Jatiagung kabupaten Lampung Selatan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat disimpulkan indentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran masih bersifat konvensional.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Pemahaman yang diperoleh siswa hanya berupa ingatan saja, sehingga siswa mudah melupakan materi yang didapat.
4. Kurangnya aktivitas belajar siswa, yang menyebabkan kreativitas siswa sangat rendah.
5. Pelaksanaan pembelajaran sangat monoton, guru hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Identifikasi masalah tersebut diatas diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan memanfaatkan model pembelajaran JIGSAW dapat meningkatkan aktivitas belajar IPA siswa kelas IV SDN 6 Jatimulyo kecamatan Jatiagung kabupaten Lampung Selatan?

2. Bagaimana model pembelajaran JIGSAW dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 6 Jatimulyo kecamatan Jatiagung kabupaten Lampung Selatan?
3. Bagaimanakah kinerja guru dalam meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran Jigsaw di kelas IV SDN 6 Jatimulyo kecamatan Jatiagung kabupaten Lampung Selatan?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian adalah

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar IPA siswa kelas IV SDN 6 Jatimulyo kecamatan Jatiagung kabupaten Lampung Selatan.
2. Untuk meningkatkan meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 6 Jatimulyo kecamatan Jatiagung kabupaten Lampung Selatan.
3. Untuk meningkatkan kinerja guru dalam memperbaiki aktivitas belajar dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 6 Jatimulyo kecamatan Jatiagung 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.
3. Keaktifan siswa dalam mengerjakan tugas meningkat.

1.5.2. Manfaat Bagi Guru

1. Meningkatkan profesionalisme guru dalam mendidik.

1.5.3. Manfaat Bagi Sekolah

1. Ikut memajukan sekolah demi tercapainya proses belajar mengajar yang efektif.
2. Meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.
3. Mengembangkan fungsi lembaga pendidikan dalam mewujudkan pengelolaan kurikulum berbasis sekolah sebagai amanat Kurikulum 2013.