

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dewasa ini bertujuan meningkatkan kualitas masyarakat Indonesia. Kualitas dapat diperoleh dengan peningkatan kualitas dan keefektifan dalam pembelajaran. Perkembangan jaman pada saat ini demikian pesatnya, sementara tantangan pembangunan Indonesia dihadapkan pada masalah yang sangat kompleks. Salah satu penyebabnya adalah semakin meningkatnya tuntutan bangsa dalam memenuhi kebutuhan serta keinginan untuk maju.

Salah satu upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas adalah melalui pendidikan. Suatu negara dikatakan maju atau tidak apabila sistem pendidikan berlangsung dengan baik dan berkembang pesat mengikuti perkembangan jaman. Pendidikan merupakan titik tolak perwujudan generasi muda untuk siap bersaing di era globalisasi.

Berdasarkan pengamatan pra penelitian yang dilakukan guru sebagai peneliti, dari beberapa mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar, ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap membosankan oleh siswa. Siswa terlihat mengantuk, atau mengobrol dengan siswa lain. Bila guru bertanya, hanya beberapa siswa yang menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Hasil belajar siswa berdasarkan nilai

semester ganjil menunjukkan bahwa 60% siswa memperoleh nilai kurang dari KKM. Perolehan nilai tersebut dapat dilihat pada tabel 1.1 di bawah ini.

Tabel 1.1 Data Nilai Mata Pelajaran IPS Kelas IV Siswa SDN 1 Kertosari Semester Ganjil Tahun 2010/2011

No	Nilai	KKM	Frekuensi	Jumlah	Persentase %
1	100	60	0	0	0
2	95	60	0	0	0
3	90	60	0	0	0
4	85	60	2	170	8
5	80	60	1	80	4
6	75	60	2	150	8
7	70	60	2	140	8
8	65	60	3	130	12
9	60	60	2	120	8
10	55	60	5	275	20
11	50	60	4	200	16
12	45	60	4	180	16
Jumlah nilai rata-rata				57.8	100

Banyak faktor yang dapat menjadi penyebab kurangnya aktivitas belajar dan rendahnya hasil belajar IPS siswa, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang digunakan guru di kelas. Hasil observasi dan pengalaman peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan model pembelajaran yang bersifat konvensional yakni ceramah, tanya jawab, pemberian tugas. Kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru dan sedikit melibatkan siswa, akibatnya interaksi antara siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung sangat minim.

Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran IPS yang inovatif dan kreatif, sehingga kegiatan pembelajaran bisa berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak akan terpasung dalam suasana pembelajaran yang kaku, monoton, dan membosankan. Model pembelajaran

yang sesuai dengan tuntutan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya” Arends (1997) dalam Emildadiany (2008).

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw merupakan model pembelajaran kooperatif dimana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4–6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain.

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. Setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk sukses. Aktivitas belajar berpusat pada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling membantu dan saling mendukung dalam memecahkan masalah. Melalui interaksi belajar yang efektif siswa lebih termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi berpikir tingkat tinggi, serta mampu membangun hubungan interpersonal.

Model pembelajaran kooperatif memungkinkan semua siswa dapat menguasai materi pada tingkat penguasaan yang relatif sama atau sejajar.(Wena:2009)

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Lampung selatan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Kertosari kecamatan Tanjungsari kabupaten Lampung Selatan pada mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tahun pelajaran 2010/2011?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Kertosari kecamatan Tanjungsari kabupaten Lampung Selatan pada mata pelajaran IPS melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tahun pelajaran 2010/2011?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2010/2011.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS tahun pelajaran 2010/2011

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna antara lain:

1. Siswa, meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS.
2. Guru, dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru di Sekolah Dasar mengenai model-model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan 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 1 Kertosari, khususnya dalam pembelajaran IPS.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan cara bagi siswa untuk membangun kecakapan dalam bekerjasama untuk memecahkan persoalan, kecakapan berpikir, kecakapan dalam berbicara dan mengeluarkan pendapat.
2. Aktivitas Belajar, adalah segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan. Dalam kegiatan belajar siswa melakukan aktivitas, tanpa aktivitas, belajar tidak mungkin berjalan dengan baik.
3. Hasil belajar yaitu sesuatu yang diperoleh setelah melakukan usaha belajar.
4. Siswa yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Kertosari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Lampung Selatan.
5. Mata pelajaran dalam penelitian ini adalah IPS dengan kompetensi dasar “Mengenal perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya”.