

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, dewasa ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi untuk menentukan kehidupan pribadi, masyarakat dan bangsa dalam mengantisipasi serta mengatasi persoalan-persoalan yang terjadi dalam masyarakat pada masa kini dan yang akan datang. Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan persyaratan mutlak untuk mencapai tujuan pembangunan. Salah satu sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.<sup>2</sup> Pendidikan dapat diartikan sebagai bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada anak dalam pertumbuhan jasmani maupun rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa.<sup>3</sup>

Manusia telah melaksanakan pendidikan mulai dari keberadaan manusia pada zaman primitif sampai zaman modern (masa kini), bahkan selama masih ada kehidupan manusia di dunia, pendidikan akan tetap

---

<sup>1</sup> Sumitro, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta : UNY Press, 2006), hal. 17

<sup>2</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal. 5

<sup>3</sup> AmirDaien, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya : Usaha Nasional, 1973), hal. 27

berlangsung. Kesadaran akan konsep tersebut diatas menunjukkan bahwa pendidikan sebagai gejala kebudayaan. Artinya sebagai pertanda bahwa manusia sebagai makhluk budaya yang salah satu tugas kebudayaan itu tampak pada proses pendidikan.<sup>4</sup>

Proses pendidikan selalu berkaitan erat dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup> Tujuan pembelajaran tidak dapat terlepas dari tujuan pendidikan, yang mana setiap tujuan tersebut tidak dapat terlaksana tanpa adanya suatu proses pembelajaran yang ada di suatu lembaga pendidikan. Tujuan tiap satuan pendidikan harus mengacu ke arah pencapaian tujuan pendidikan nasional. Menurut UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 :<sup>6</sup>

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 peserta didik 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.

Dalam pembelajaran ada dua peristiwa yang berbeda, tetapi terdapat hubungan belajar mengajar. Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak

---

<sup>4</sup>Saifullah, *Antara Filsafat dan Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Offset Printing, 2004), hal. 34

<sup>5</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hal. 57

<sup>6</sup>*Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS*, (Bandung : Citra Umbara, 2008), hal. 6

disebabkan oleh adanya kematangan atau perubahan sementara karena suatu hal. Sedangkan mengajar adalah proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.<sup>7</sup> Sehingga dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung kegiatan-kegiatan antara guru dan peserta didik atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Guru harus mampu melakukan proses pembelajaran yang efektif. Efektifitas adalah azas yang memungkinkan tercapainya tujuan secara optimal. Prinsip efektifitas akan tercapai manakala seorang guru mampu menyusun pembelajaran secara cermat dan mengatasi berbagai persoalan dengan baik.<sup>8</sup>

Permasalahan utama yang perlu mendapat perhatian guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :<sup>9</sup>

1. Guru harus mengetahui karakter peserta didik yang akan diajarnya.
2. Mampu merencanakan dan menyusun materi, serta dapat menyampaikan materi dengan berbagai model dan metode yang sesuai dan menarik.
3. Mampu memberikan strategi yang menyenangkan dan inovasi-inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>7</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2010), cet IV, hal. 39

<sup>8</sup>Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif :Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), cet I, hal. 11

<sup>9</sup> Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 98

Dengan begitu kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran apapun akan berjalan dengan efektif dan efisien. Disamping itu peserta didik akan merasa nyaman dan bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Hasilnya adalah tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan pembelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik. Sama halnya dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS), guru juga harus memahami hakikat dari pembelajaran IPS.<sup>10</sup>

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran IPS masih mempunyai berbagai kendala yang secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Kendala yang terjadi dalam pembelajaran IPS yang terjadi di sekolah saat ini antara lain :<sup>11</sup>

1. Kegiatan belajar mengajar lebih menekankan pada aspek pengetahuan.
2. Proses belajar mengajar berpusat pada guru dalam pola satu arah.
3. Bahan pelajaran yang berupa informasi tidak disajikan media pengembangan berfikir.
4. Budayabelajar IPS lebih cenderung berkembang menjadi budaya belajar menghafal daripada belajar berfikir kritis.

Selain permasalahan yang telah disebutkan diatas masih banyak permasalahan lain, seperti terdapat peserta didik yang menganggap bahwa IPS adalah pelajaran yang tidak menarik. Padahal ketidak senangan terhadap suatu pelajaran berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Karena tidak senang peserta didik terhadap pelajaran tersebut akan membuat peserta

---

<sup>10</sup>*Ibid*, hal. 104

<sup>11</sup>Syafrudin Nurdin, *Model Pembelajaran yang Memperhatikan Keragaman individu siswa dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Ciputat : Quantum Teaching , 2005), Cet I, hal. 6-7

didik enggan dan malas untuk belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran. Inilah dilema bagi para guru khususnya pendidik IPS. Disatu pihak tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap positif terhadap ketimpangan yang terjadi, dan terampil dalam mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa peserta didik itu sendiri maupun masyarakat secara umum.<sup>12</sup>

Menurut penuturan Ibu Nafis, “Saya biasanya menyampaikan materi dengan ceramah dan pemberian tugas. Setelah saya menjelaskan materi tersebut kemudian saya memberikan tugas kepada anak-anak untuk dikerjakan. Tetapi masih banyak yang nilainya ada dibawah KKM yang telah ditetapkan, padahal saya sudah memberitahu agar menanyakan materi yang belum dipahami tetapi anak-anak tidak ada yang bertanya.”<sup>13</sup>

Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik kelas III di SDI Tanjungsari Sukorejo Blitar, ditemukan beberapa kendala dalam proses pembelajaran IPS, diantaranya adalah : Peserta didik kelas III dalam mengikuti kegiatan pembelajaran suka ramai dan bermain sendiri ketika pembelajaran sedang berlangsung, saat guru menjelaskan materi banyak peserta didik yang tidak memperhatikan.<sup>14</sup>

Rendahnya prestasi belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran IPS dapat dilihat dari data nilai yang menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh peserta didik kelas III-B banyak yang tidak mencapai KKM dengan KKM

---

<sup>12</sup>Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta : Multi Kreasi Satu Delapan, 2011), cet II, hal. 3

<sup>13</sup>Hasil Wawancara dengan Ibu Nafis Masrurin, *Guru Mata Pelajaran IPS Kelas III SDI Tanjungsari Blitar*, tanggal 15 September 2015

<sup>14</sup>Hasil Observasi awal peneliti di SDI Tanjungsari SukorejoTulungagung, tanggal 15 September 2015

yaitu 70. Dari jumlah peserta didik kelas III yaitu 31 anak yang mencapai KKM hanya 11 dan yang tidak dapat mencapai nilai KKM 20 anak. Dengan rata-rata nilai 61,03 dan prosentase belajar 35,48%.<sup>15</sup> Untuk lebih jelasnya dilihat dilampiran 2.

Dengan demikian, untuk memecahkan permasalahan proses pembelajaran tersebut, model pembelajaran sangatlah dibutuhkan oleh guru agar peserta didik dapat menerima materi dan informasi dengan baik, karena dengan model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, ketrampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran juga berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktifitas kegiatan belajar mengajar.<sup>16</sup>

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan sistem pembelajaran yang memberi kesempatan pada peserta didik untuk bekerja sama dengan peserta didik lainnya dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal sebagai pembelajaran secara berkelompok.<sup>17</sup> Akan tetapi, belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok karena dalam belajar kooperatif memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka. Pembelajaran kooperatif juga membantu peserta didik bersikap positif terhadap pembelajaran, bersedia untuk terlibat bersama teman-temannya dan bekerja sama untuk saling

---

<sup>15</sup> Dokumen Nilai Guru matapelajaran IPS Kelas IV SDI Tanjungsari Sukorejo Blitar

<sup>16</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011), cet VI, hal. 46

<sup>17</sup> Tukiran Taniredja, *Model-model Pembelajaran Inovatif*, (Bandung : Alfabeta, 2011), cet II, hal. 55

meningkatkan pembelajarannya masing-masing.<sup>18</sup> Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mendorong peserta didik aktif dan saling membantu dalam menguasai pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal.<sup>19</sup> Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat digunakan secara efektif dimana peserta didik akan mendapatkan ketrampilan akademis dan pemahaman, membaca maupun ketrampilan kelompok untuk belajar bersama.

Alasan dipilihnya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* karena model *jigsaw* dapat digunakan secara efektif di setiap jenjang dimana peserta didik telah mendapatkan ketrampilan akademis dari pemahaman, membaca maupun mendapatkan ketrampilan kelompok untuk belajar bersama. Jenis materi yang mudah digunakan pada model pembelajaran ini adalah bentuk naratif seperti penelitian sosial membaca dan ilmu pengetahuan. Materi pelajaran harus mengembangkan konsep daripada mengembangkan ketrampilan sebagai tujuan umum. Sehingga pelajaran IPS sangat cocok diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan diatas, untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran, peneliti sangat tertarik untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk

---

<sup>18</sup>Miftachul Huda, *Cooperative Learning : Metode, Teknik, Strategi* ( Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2011 ), cet I, hal. 265

<sup>19</sup>Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif : Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Dasar Siswa*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2012), cet IV. Hal 77

Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas III SDI Tanjungsari Sukorejo Blitar.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan peserta didik kelas III SDI Tanjungsari Sukorejo Blitar tahun ajaran 2015/ 2016.
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan peserta didik kelas III SDI Tanjungsari Sukorejo Blitar tahun ajaran 2015/ 2016.

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan peserta didik kelas III SDI Tanjungsari Sukorejo Blitar tahun ajaran 2015/ 2016.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan peserta didik kelas III SDI Tanjungsari Sukorejo Blitar tahun ajaran 2015/ 2016.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

## 1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi dan hazanah ilmu pengetahuan tentang model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* pada mata pelajaran IPS.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi SDI Tanjungsari

Bagi Kepala SDI Tanjungsari, hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai masukan untuk menentukan kebijakan dalam meningkatkan hasil belajar IPS.

Bagi guru SDI Tanjungsari, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran selanjutnya, sehingga dapat memilih metode yang tepat digunakan dalam pembelajaran serta dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas sehingga tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.

Bagi peserta didik SDI Tanjungsari, Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga lebih senang terhadap pelajaran dan giat dalam belajar, serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk mengadakan serupa lebih lanjut serta memberikan informasi mengenai pemilihan model pembelajaran.

### **E. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan yang diajukan dalam penelitian ini adalah Jika model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diterapkan dalam proses belajar mengajar mata pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan pada peserta didik kelas III SDI Tanjungsari Sukorejo Blitar, maka hasil belajar peserta didik kelas III SDI Tanjungsari Sukorejo Blitar akan meningkat.

### **F. Definisi Istilah**

1. Model pembelajaran merupakan seperangkat prosedur pembelajaran secara sistematis yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru dalam proses belajar mengajar.<sup>20</sup>
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan adalah model pembelajaran tim ahli yang dikembangkan oleh Aronson, Blaney, Stephen, Sikes, dan Snapp. Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen yang lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok belajar kooperatif yang terdiri dari beberapa siswa sehingga setiap siswa bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/ subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hal.1

<sup>21</sup>Radno Harsanto, *Pengelolaan Kelas yang Dinamis*, (Yogyakarta: Kanisius, 2007), hal. 65

3. Hasil belajar adalah produk yang diperoleh dari proses belajar baik itu berupa angka maupun sikap.<sup>22</sup>
4. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu mata pelajaran di jenjang pendidikan dasar dan menengah yang merupakan fusi dari beberapa ilmu social seperti Sejarah, Geografi, Ekonomi, Antropologi dan Sosiologi.<sup>23</sup>

### **G. Sistematika Penulisan Skripsi**

Adapun sistematika penyusunan Penelitian Tindakan Kelas dibagi menjadi tiga bagian utama.

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan halaman abstrak.

Bab inti, terdiri dari lima bab dan masing-masing bab berisi sub-sub bab, antara lain :

Bab I     Pendahuluan, meliputi : a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) manfaat penelitian, dan e) sistematika penulisan skripsi.

Bab II    Kajian Pustaka, meliputi : a) Model pembelajaran kooperatif, b) Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw, c) Hasil belajar, d) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), e) Implementasi model pembelajaran

---

<sup>22</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 22

<sup>23</sup>Sapriya, et. all, *Pengembangan Pendidikan IPS di SD*, (Bandung : UPI PRESS, 2007), cet. I, hal. 2

kooperatif tipe *jigsaw* dalam mata pelajaran IPS pokok bahasan lingkungan alam dan buatan, f) Penelitian terdahulu, g) Hipotesis tindakan, h) Kerangka pemikiran

Bab III Metode Penelitian Meliputi: a) Jenis Penelitian, b) Lokasi dan subyek penelitian, c) Teknik pengumpulan data, d) Teknik analisis data, e) Indikator keberhasilan, dan f) tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi : a) deskripsi hasil penelitian yang meliputi : paparan data pada tiap siklus, temuan penelitian, dan b) pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, yang meliputi : kesimpulan dan saran

Bab akhir terdiri dari : daftar rujukan, lampiran-lampiran, surat pernyataan tulisan atau skripsi, dan daftar riwayat hidup.