

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak bisa dipandang sebelah mata saja karena mempunyai peran dalam kehidupan manusia. Adanya pendidikan mampu mencerdaskan kehidupan bangsa, menghasilkan sumber daya manusia yang handal dan berkualitas. Pendidikan akan membuat manusia memiliki pengetahuan yang dapat menjadikan manusia itu berbeda-beda. Sebagai usaha dalam menghasilkan sumber daya manusia yang cerdas, kreatif, dan kompeten, pendidikan harus diberikan secara transparan dan menyeluruh tanpa membedakan manusia itu sendiri karena pada dasarnya setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.

Pendidikan bisa diperoleh dari mana saja, keluarga masyarakat dan dari sekolah. Pendidikan yang diberikan oleh sekolah bisa dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu sejak umur 0-5 tahun, selanjutnya dilanjutkan pada jenjang SD atau Sekolah Dasar. Sebagai lembaga pendidikan formal, Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal dasar membaca, menulis, menghitung, serta membentuk konsep berpikir para siswa sehingga mampu mengembangkan kreativitas mereka dalam

memecahkan masalah yang ada di sekitar mereka. Karena itu peran sekolah sangat penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang membanggakan.

Sebagai makhluk sosial yang dapat dikatakan hidup dan berinteraksi dengan orang lain, tentunya manusia sangat membutuhkan adanya orang lain di dalam hidupnya. Manusia hidup saling tolong menolong satu dengan lainnya. Mereka tumbuh di dalam lingkungannya, lingkungan yang baik tentunya akan menjadikan mereka orang-orang yang baik. Dari lingkungan itulah mereka juga mendapatkan sebuah pendidikan, secara tidak langsung mereka dapat mengetahui setiap sifat dan sikap masyarakat yang ada disekitarnya. Adanya interaksi sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat akan menimbulkan berbagai keberagaman pola hidup, pola berpikir, dan keberagaman budaya.

Dalam kehidupan masyarakat di Indonesia yang kaya akan keberagamannya, tentu diperlukan adanya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS pada dasarnya adalah pembelajaran salah satu program pendidikan yang membina dan mempersiapkan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan memasyarakat, diharapkan mampu mengantisipasi berbagai perubahan yang terjadi di masyarakat sehingga siswa mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan dalam menjalankan perannya dalam kehidupan di masyarakat.

Memperhatikan dari tujuan ataupun fungsi pembelajaran IPS, maka kegiatan pembelajaran IPS itu sendiri harus dikemas dengan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa. IPS adalah ilmu yang kompleks, artinya gabungan dari ilmu-ilmu seperti Geografi, Antropologi, Sosiologi, dan Sejarah yang menjadi ruang lingkup IPS. Pembelajaran yang menyenangkan akan membantu siswa untuk termotivasi dalam belajar dan membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan.

Ahmadi dan Amri menjelaskan bahwa pada dasarnya proses belajar tidak sekedar menghafal konsep atau fakta belaka, tetapi lebih merupakan kegiatan internalisasi antar konsep guna menghasilkan pemahaman yang utuh. Agar tercapai pembelajaran bermakna, guru harus berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan memadukannya dengan pengetahuan baru. Dengan kata lain, belajar lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan cara mengaktifkan secara maksimal potensi mereka daripada hanya mendengarkan.<sup>1</sup> Lembaga Sekolah Dasar yang sudah maju saat ini harus cermat dalam memilih dan memilah calon gurunya. Calon guru saat ini dituntut harus mempunyai kemampuan yang lebih kreatif karena merekalah yang berperan penting dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki

---

<sup>1</sup> Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu* (Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya), hh.1-2.

oleh para siswanya. Guru harus menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan dengan menggunakan media ataupun pendekatan model belajar agar memotivasi siswa lebih bersemangat dalam mempelajari materi ajar yang sedang diberikan oleh gurunya, diantaranya pada mata pelajaran IPS.

Kenyataannya, pembelajaran IPS yang diberikan oleh para guru sering kali tidak efektif atau cenderung memberikan materi apa adanya. Misalnya, guru hanya menugaskan para siswa membaca materi yang diberikan, kemudian guru menjelaskan kembali materi yang telah peserta didik baca, kemudian mengerjakan soal latihan. Pembelajaran ini dikatakan berpusat pada guru (*teacher center*). Siswa tidak diaktifkan, artinya siswa menjadi tidak aktif dalam kegiatan belajar tersebut. Kegiatan itu terus berlanjut setiap harinya. Tentu saja cara mengajar seperti ini akan menimbulkan kejenuhan bagi para siswa, mereka akan cepat merasa bosan, malas belajar dan berdampak bagi hasil belajar IPS itu sendiri.

Hal ini dapat terlihat dari hasil wawancara peneliti dengan Ibu Sukarwati selaku Guru kelas IV, bahwa hasil belajar IPS kelas IV A di SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang dipatokkan dengan nilai 70, hanya 50% siswa yang berhasil mencapai target tersebut dari jumlah siswa yang ada

sebanyak 33 siswa.<sup>2</sup> Metode yang dipakai guru dalam memberikan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah (metode konvensional).

Dari pengamatan tersebut yang menunjukkan belum optimalnya aktifitas dan hasil belajar siswa, maka peneliti berupaya untuk menerapkan model pembelajaran kelompok dan berpusat pada siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur sebagai solusi atau alternatif pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang berpusat pada siswa atau pembelajaran yang menerapkan pembelajaran kelompok adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Pembelajaran *cooperative* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*.<sup>3</sup> Pembelajaran kooperatif ini mempunyai banyak tipe, salah satunya tipe *jigsaw*. Dalam model *cooperative* tipe *jigsaw* ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dari kelompok mereka dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain.

---

<sup>2</sup>Hasil observasi pra-penelitian di SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur.

<sup>3</sup>Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012), h.202.

Pembelajaran ini diharapkan mampu menarik dan merangsang motivasi siswa untuk belajar dan mampu meningkatkan hasil belajar IPS.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tindakan kelas yaitu: Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* pada Siswa Kelas IV SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur.

## **B. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Dalam pembelajaran IPS, memiliki permasalahan yang perlu diperhatikan dan dicari solusinya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat membuat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang diberikan guru pada siswa kelas IV di SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur masih berpusat pada guru (*teacher center*).
2. Guru yang mengajar kurang menguasai metode-metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi siswa.
3. Hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
4. *Cooperative Learning* tipe *jigsaw* belum diterapkan secara optimal.

### **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Mengingat banyaknya permasalahan yang telah diidentifikasi di atas, peneliti tidak akan mengkaji seluruh permasalahan dalam penelitian ini, penelitian yang peneliti laksanakan hanya terbatas pada kajian tentang “Peningkatan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* di Kelas IV SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur”.

### **D. Perumusan Masalah Penelitian**

Dengan mencermati apa yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana model *cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur?” “Apakah Hasil Belajar IPS siswa kelas IV SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur dapat meningkat dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *jigsaw*?”

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Secara Teoretis

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan adalah mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui pendekatan *cooperative learning* tipe *jigsaw* di kelas IV SDN Cipinang Muara 16 Pagi Jakarta Timur.

2. Secara Praktis Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat

a. Bagi siswa sekolah dasar

Dapat meningkatkan kerja sama antar siswa, mengembangkan keaktifan siswa serta meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan inovasi pembelajaran IPS di sekolah dasar dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS secara optimal dan efektif.

c. Bagi Sekolah Dasar

Sebagai acuan bagi sekolah dasar lainnya dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan aktif yang dapat meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar terutama pada pembelajaran IPS.

d. Bagi Peneliti

Sebagai masukan dan acuan untuk menambah wawasan dalam mengembangkan metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar.