

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan tentang manusia dalam lingkungan hidupnya, yaitu mempelajari kegiatan hidup manusia dalam kelompok yang disebut masyarakat dengan menggunakan berbagai disiplin ilmu sosial. IPS di SD berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sehingga mampu bertanggung jawab terhadap dirinya dan lingkungannya.

Departemen Pendidikan Nasional dalam Kurikulum 2004, merumuskan tujuan pembelajaran IPS di SD antara lain: 1) mengembangkan pemahaman tentang konsep-konsep dasar ilmu-ilmu sosial melalui pendekatan paedagogis dan psikologis, 2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, inkuiri dan pemecahan masalah serta keterampilan sosial, 3) menanamkan kesadaran dan loyalitas terhadap sistem nilai dan norma-norma sosial, 4) meningkatkan kemampuan berkolaborasi dan berkompetensi secara sehat dalam kehidupan masyarakat yang sarat dengan keanekaragaman, baik dalam skala nasional maupun internasional (Depdiknas, 2003).

Untuk dapat mewujudkan tujuan pembelajaran IPS di SD seperti yang dijelaskan di atas, maka proses pembelajaran IPS di SD seharusnya lebih menekankan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, menunjukkan bahwa pada dasarnya guru sudah berusaha untuk melibatkan siswa secara aktif dalam belajar melalui tugas-tugas yang diberikan guru. Namun metode yang digunakan guru cenderung

hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas serta proses pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas juga masih didominasi oleh guru (*teacher centered*).

Hasil pengamatan awal peneliti tentang kegiatan pembelajaran guru di kelas IV SD Negeri No. 060929 Medan Johor, tampak bahwa: 1) proses pembelajaran IPS yang dilakukan guru cenderung masih bersifat *teacher centered* dimana guru cenderung mendominasi proses pembelajaran dan kurang melibatkan siswa aktif dalam belajar; 2) materi-materi IPS yang diajarkan juga masih kurang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan proses pembelajaran seringkali dilakukan mengikuti urutan buku halaman demi halaman termasuk soal-soalnya, sehingga hasil yang dirasakan juga belum optimal; 3) selama proses pembelajaran, pertanyaan-pertanyaan lebih banyak datangnya dari guru sedangkan siswa kurang diberikan kesempatan untuk bertanya dan jenis pertanyaan yang diberikan guru kepada siswa umumnya berupa ingatan sehingga siswa menjawab pertanyaan guru secara serentak (pertanyaan yang diajukan guru kurang menumbuhkan daya berpikir kreatif siswa dalam menjawab pertanyaan); 4) sumber belajar yang ada hanyalah guru sebagai pemberi informasi dan buku, hampir tidak ada media atau alat bantu belajar selain buku, kapur dan papan tulis; dan 5) aktivitas siswa dalam belajar IPS masih tergolong kurang dimana siswa cenderung hanya aktif mendengarkan, memperhatikan apa yang dilakukan atau didemonstrasikan guru di depan kelas, mencatat, aktif bertanya jika ditunjuk guru bukan karena keinginan siswa untuk bertanya.

Singkatnya, dari hasil observasi awal peneliti ditemukan bahwa proses pembelajaran IPS yang dilakukan guru di dalam kelas masih berpusat pada guru, belum mampu mengaktifkan siswa secara optimal dalam belajar dan kurang

aplikatif pada kejadian sehari-hari atau belum dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga hasil yang dirasakan juga masih belum optimal.

Kurangnya aktivitas siswa dalam belajar juga berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Hasil observasi peneliti, dari daftar kumpulan nilai dan prestasi siswa pada mata pelajaran IPS diperoleh nilai hasil belajar IPS siswa kelas IV pada semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012 rata-rata sebesar 66,7 atau lebih rendah dibandingkan nilai KKM mata pelajaran IPS di SD Negeri No. 060929 Medan Johor yaitu 70. Hasil perhitungan peneliti, dari 32 siswa sebanyak 17 orang atau 53% yang memperoleh nilai  $\geq 70$  atau tuntas sedangkan 15 orang atau 47% memperoleh nilai kurang dari 70 atau belum tuntas.

Secara keseluruhan berdasarkan hasil observasi awal peneliti menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS di SD Negeri No. 060929 Medan Johor terutama di kelas IV masih belum optimal dan proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Sejak diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), proses pembelajaran yang selama ini *teacher centered* berubah menjadi *student centered* (berpusat pada siswa).

Menurut teori konstruktivisme seperti yang dikutip Sardiman (2009:37), “belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya”. Subjek belajar atau siswa juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari. Sesuai dengan prinsip tersebut, maka proses mengajar bukanlah kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi suatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuannya. Karena itu, guru dalam proses pembelajaran hendaknya berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu optimalisasi belajar siswa.

Salah satu penerapan konstruktivisme dalam pembelajaran di sekolah adalah pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*). Menurut Isjoni (2010:12), “model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang khusus dirancang untuk memberi dorongan kepada siswa agar bekerjasama selama proses pembelajaran”. Aktivitas pembelajaran kooperatif menekankan pada kesadaran siswa perlu belajar berfikir, memecahkan masalah dan belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan, serta saling memberitahukan pengetahuan dan konsep keterampilan tersebut kepada siswa yang membutuhkan dan setiap siswa merasa senang menyumbangkan pengetahuannya kepada anggota lain dalam kelompok.

Jigsaw merupakan salah satu model dari pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan mampu melibatkan banyak siswa dalam belajar. Secara substansial, hal yang ditawarkan dalam model pembelajaran kooperatif Jigsaw adalah suatu bentuk proses belajar mengajar yang melibatkan siswa secara aktif belajar dalam suasana kelompok untuk memecahkan masalah belajar dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ini, terdapat 2 macam kelompok yaitu kelompok asal/dasar dan kelompok ahli. Masing-masing siswa yang diberi tugas membahas sub materi yang sama berkumpul membentuk kelompok ahli dan bertanggung jawab menjelaskan materi hasil diskusi kepada kelompok asalnya. Hal inilah yang memacu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam belajar melalui komunikasi antar anggota kelompok maupun antar sesama anggota kelompok.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti merasa termotivasi untuk menerapkan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui suatu penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw di Kelas IV SD Negeri No. 060929 Medan Johor”**.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan terkait proses pembelajaran IPS di SD Negeri No.060929 Medan Johor, antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Proses pembelajaran IPS yang dilakukan guru cenderung masih bersifat *teacher centered* dimana guru cenderung mendominasi proses pembelajaran dan kurang melibatkan siswa aktif dalam belajar.
3. Materi IPS yang diajarkan juga masih kurang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan proses pembelajaran seringkali dilakukan mengikuti urutan buku halaman demi halaman termasuk soal-soalnya, sehingga hasil yang dirasakan juga belum optimal.
4. Selama proses pembelajaran, pertanyaan-pertanyaan lebih banyak datang dari guru sedangkan siswa kurang diberikan kesempatan untuk bertanya.
5. Aktivitas siswa dalam belajar IPS masih tergolong kurang dimana siswa cenderung hanya aktif mendengarkan, memperhatikan apa yang dilakukan atau didemonstrasikan guru di depan kelas, mencatat, aktif bertanya jika ditunjuk guru bukan karena keinginan siswa untuk bertanya.

### **1.3. Batasan Masalah**

Melihat banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi, maka perlu adanya batasan masalah agar masalah yang diteliti lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri No. 060929 Medan Johor.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Apakah dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri No. 060929 Medan Johor?.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi sumber daya alam di kelas IV SD Negeri No. 060929 Medan Johor.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Bagi siswa, untuk dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar terutama aktivitas kooperatif (bekerjasama) dalam kelompok dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.

2. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan aktivitas sosial siswa dalam belajar kelompok dan tanggungjawab siswa terhadap keberhasilan belajarnya sendiri dan belajar orang lain (teman satu kelompok) melalui model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
3. Bagi sekolah terutama kepala sekolah, sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran melalui peningkatan aktivitas belajar siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas.
4. Bagi peneliti sendiri, sebagai bahan pelatihan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dalam upaya meningkatkan aktivitas sosial siswa dalam belajar IPS melalui diskusi kelompok.
5. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan refrensi dan acuan untuk melanjutkan atau meneliti tentang permasalahan yang sama.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY