

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pengajaran merupakan kegiatan utama yang di dalamnya terdapat interaksi antar berbagai komponen pengajaran, diantaranya guru, materi, dan siswa. Seiring berkembangnya teknologi yang serba canggih menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk meningkatkan kualitas dalam pengajaran. Peran guru yang pokok adalah menyediakan dan memberikan fasilitas untuk memudahkan dan melancarkan cara belajar siswa. Guru merupakan faktor yang paling dominan dalam keberhasilan pembelajaran. Guru harus dapat membangkitkan kegiatan-kegiatan yang membantu siswa meningkatkan cara dan hasil belajarnya. Oleh karena itu guru perlu memiliki kemampuan yang baik untuk menyampaikan proses pembelajarannya. Keberhasilan guru dalam pemberian materi bisa dilihat dengan sejauh mana siswa mampu menerima dan memahami materi yang disampaikan serta dapat berperan aktif sehingga dapat terjadi peningkatan prestasi siswa.

Guru memiliki beberapa fungsi seperti yang dikatakan oleh Uzer (2006: 9) antara lain adalah sebagai demonstrator, mediator, fasilitator, pengelola kelas, serta evaluator. Sebagai demonstrator guru selalu berusaha meningkatkan kemampuannya dalam berbagai ilmu untuk mengembangkan bahan materi ajar,

yang diimplementasikan kepada siswa dan bertindak sebagai mediator serta fasilitator berusaha merancang media pembelajaran agar dapat tercipta kondisi belajar yang efektif. Guru pun memiliki peran sebagai pengelola kelas, di sini guru memiliki peran untuk mengondisikan pembelajaran yang efektif, aktif, kondusif serta menyenangkan sehingga pembelajaran tidak bersifat monoton sebagaimana siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru tanpa aktif dalam proses pembelajaran di dalamnya.

Dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional dikatakan bahwa pendidikan dasar adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dari pengertian yang diuraikan diatas, sangatlah jelas peran guru dalam keberhasilan proses pembelajaran di kelas sesuai yang diharapkan oleh semua pihak. Kenyataan ini masih sering ditemukan dalam pembelajaran, siswa tidak terlalu aktif dan hanya sebagai pendengar dari guru saat melaksanakan kegiatan belajar di kelas. Guru masih melakukan kegiatan pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak bervariasi sehingga siswa merasa jenuh pada saat di kelas. Guru belum mampu sepenuhnya menjadikan siswa lebih aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa nantinya. Keberhasilan siswa dapat diukur dengan angka-

angka pada buku raport. Menurut Hamalik (2009:30) mengatakan seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan analisis di atas, terdapat permasalahan yang sama pada pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di dalam pelajaran IPS berlangsung dengan hafalan. Oleh karena itu aktivitas belajar siswa sangat kurang sehingga berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Karena aktivitas merupakan prinsip dari suatu kegiatan belajar, tidak ada aktivitas maka tidak akan terjadi belajar. Kenyataan ini terjadi pada mata pelajaran IPS di SD N 3 Lingasari yang ditandai rendahnya prestasi belajar pada pelajaran tersebut. Dari 22 siswa kelas 5 pada nilai ulangan tengah semester (UTS) II tahun ajaran 2010-2011 hanya 36,35% yang dinyatakan tuntas dan masih belum tuntas sebesar 63,63% dengan KKM 65 yang telah ditentukan sekolah dan nilai rata-rata 65.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa siswa kelas V SD N 3 Lingasari terdapat permasalahan seperti 1) pembelajaran hanya bersifat ceramah (konvensional), 2) siswa kurang aktif dalam pelajaran, 3) tidak ada diskusi kelompok untuk membahas materi, 4) siswa kurang cepat dalam memahami materi, 5) pembelajaran kurang menyenangkan. Meski terkadang guru memberikan kesempatan kepada siswa namun siswa kurang berani untuk bertanya. Hal ini menyebabkan rendahnya nilai IPS pada ranah Afektif. Melihat kondisi yang telah dipaparkan, maka guru perlu mencari

alternatif guna meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar pada pelajara IPS sesuai dengan KKM yang telah di tentukan. Salah satu model yang diupayakan untuk pembelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperati tipe Jigsaw II.

Pemilihan model kooperatif tipe Jigsaw II karena dapat menekankan pada aktivitas belajar dengan berkelompok dan saling membantu untuk membahas materi guna meningkatkan prestasi belajar. Dalam model Jigsaw II siswa akan dibentuk kelompok belajar yang terdiri dari empat sampai enam anggota. Dalam kelompok ini nantinya akandibagi lagi menjadi kelompok ahli. Setiap siswa akan mendapatkan materi yang berbeda dan akansaling bertemu untuk berdiskusi materi yang diterima dalam kelompok ahli. Dengan model pembelajaran ini, diarahkan dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siwa nantinya, dan siswa tidak lagi bosan dengan pelajaran yang bersifat hafalan. Untuk mengetahui keberhasilan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa maka akan dilakukan penelitian. Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “ Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Perjuangan Melawan Penjajah Melalui Pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw II Di Kelas V SD N 3 Linggasari”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan :

1. Apakah aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan pada materi Perjuangan Melawan Penjajah di kelas V melalui model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw II ?
2. Apakah prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan pada materi Perjuangan Melawan Penjajah kelas V melalui model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw II?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa melalui model Kooperatif tipe Jigsaw II.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS pada materi Perjuangan Melawan Penjajah di kelas V SDN 3 Lingasari.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw II bagi peneliti.
- b) Dapat menambah referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

- 1) Dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk memenuhi tuntutan menjadi guru profesional.
- 2) Sebagai referensi Guru untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan berbagai model pembelajaran.

b) Bagi Siswa

- 1) Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar berkelompok.
- 2) Dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.
- 3) Siswa dapat senang dengan pembelajaran tipe Jigsaw.

c) Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan proses belajar yang berkualitas untuk memperoleh prestasi yang maksimal.