

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap orang dibekali cipta, rasa, dan karya yang dapat dikembangkan, salah satunya melalui pendidikan. Sudharto, Tri, Agus, Wiwik, & Soengeng (2012: 66) menyatakan bahwa sebagai makhluk manusia memiliki cipta (pikiran, kognitif), rasa (emosi, sikap, afektif), dan karya (keterampilan, psikomotor), maka tujuan pendidikan adalah menumbuhkembangkan cipta, rasa, dan karya yang dimiliki siswa. Istilah tersebut lebih dikenal dalam pembelajaran yaitu menumbuhkembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Pernyataan tujuan pendidikan tersebut sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional dalam lampiran Permendikbud No. 21 tahun 2016 (Kemendikbud, 2016: 1) adalah mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Tujuan pendidikan nasional tersebut yakni berisi mengembangkan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

Penelitian ini fokus terhadap aspek kognitif (pengetahuan) siswa, karena aspek kognitif merupakan aspek yang dapat dilihat untuk mengukur keberhasilan siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Syah (2014: 82-83) menyatakan bahwa kemampuan berpikir atau kognitif yang dimiliki siswa merupakan pengendali aspek-aspek lainnya seperti aspek afektif dan psikomotor. Tanpa aspek kognitif siswa tidak akan mudah menyerap materi

pelajaran yang diberikan dan pesan moral yang terkandung dalam materi pelajaran.

Aspek kognitif yang dapat diamati perubahannya adalah prestasi belajar. Istilah prestasi belajar berbeda dengan hasil belajar. Arifin (2013: 12) menyatakan bahwa prestasi belajar berkenaan dengan aspek pengetahuan, sedangkan hasil belajar meliputi pembentukan watak. Prestasi belajar juga merupakan upaya yang dapat dilakukan sebagai implementasi dari Kurikulum 2013. Mulyasa (2013: 189) menyatakan bahwa upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan implementasi Kurikulum 2013 adalah dengan mendongkrak prestasi belajar.

Hasil dari prestasi belajar umumnya digunakan sebagai pengambilan keputusan pendidikan. Azwar (2013: 10-11) menyatakan bahwa pada umumnya hasil dari prestasi belajar digunakan sebagai pengambilan keputusan pendidikan, sehingga dalam pengambilan keputusan biasanya diperoleh dari kegiatan pengukuran dan penilaian yang diperoleh dari tes prestasi belajar. Banyak keputusan pendidikan yang diambil berdasarkan hasil prestasi belajar, antara lain pemberian nilai siswa pada suatu mata pelajaran, penentuan lulus tidaknya siswa, perlu atau tidaknya kegiatan pembelajaran tambahan, perlu atau tidaknya seorang siswa mengulang pada mata pelajaran tertentu, dsb.

Berdasarkan uraian tersebut dapat dipahami bahwa pentingnya prestasi belajar dalam pengambilan keputusan pendidikan, sehingga diperlukan cara agar dapat memengaruhi prestasi belajar siswa. Cara yang dapat dilakukan untuk memengaruhi prestasi belajar siswa adalah dengan menerapkan model

pembelajaran yang menarik dan membentuk kelompok belajar. Penggunaan model pembelajaran yang bervariasi diperlukan guna memberikan pengaruh kepada siswa. Mikarsa, Agus, & Puji (2008: 2.24) menyatakan bahwa inovasi dalam pembelajaran biasanya berpulang pada penerapan model pembelajarannya, karena agar menimbulkan pengaruh lebih baik terhadap siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran agar dapat memengaruhi prestasi belajar siswa adalah model pembelajaran ARIAS dengan *setting* kooperatif tipe Jigsaw.

Model pembelajaran ARIAS menarik untuk diterapkan, karena terdapat kelebihan yang terletak pada masing-masing komponennya yaitu *Assurance* (percaya diri), *Relevance* (sesuai dengan kehidupan nyata siswa), *Interest* (minat dan perhatian siswa), *Assessment* (evaluasi), dan *Satisfaction* (penguatan). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Ghasya (2014: 4) yang menyatakan bahwa model pembelajaran ARIAS dalam kegiatan pembelajarannya terdapat kelebihan pada tahapan-tahapannya yaitu tahap menumbuhkan percaya diri siswa, tahap mengaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata siswa, tahap berusaha memelihara minat dan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta tahap menumbuhkan rasa bangga pada diri siswa dengan memberikan penguatan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Penerapannya dengan *setting* kooperatif tipe Jigsaw, karena Jigsaw merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa aktif dalam pembelajaran di kelas. Model pembelajaran ARIAS sangat

tepat dengan memasukkan langkah-langkah kooperatif tipe Jigsaw. Rahman & Sofan (2014: 7) menyatakan bahwa model pembelajaran ARIAS dengan *setting* kooperatif tipe Jigsaw dirasakan tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif tipe Jigsaw. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang sudah menerapkan kurikulum 2013. Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran menggunakan tematik integratif yang tidak menggunakan istilah mata pelajaran namun menggunakan tema, sehingga penelitian dilaksanakan pada tema 9 subtema 2 pembelajaran 3 dan subtema 3 pembelajaran 3. Pemilihan subtema 2 pembelajaran 3 dan subtema 3 pembelajaran 3, karena terdapat kombinasi mata pelajaran yang sama. Pemilihan materi yang akan diajarkan disesuaikan dengan tema yang sudah berjalan di sekolah yaitu tema 9, selain itu materi yang terdapat dalam subtema 2 pembelajaran 3 dan subtema 3 pembelajaran 3 tersebut sesuai dengan kehidupan nyata siswa serta menarik untuk dijadikan bahan diskusi kelompok dalam pembelajaran di kelas. Melalui penerapan model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif tipe Jigsaw diharapkan mampu berpengaruh lebih baik terhadap prestasi belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat dirumuskan masalah penelitian. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif tipe Jigsaw berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa kelas IV tema 9 subtema 2 pembelajaran 3 dan subtema 3 pembelajaran 3 SD Negeri Pangebatan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar siswa kelas IV tema 9 subtema 2 pembelajaran 3 dan subtema 3 pembelajaran 3 SD Negeri Pangebatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian akan mengkaji pengaruh model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif tipe Jigsaw terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang model pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terlibat. Pihak-pihak tersebut antara lain:

a. Bagi siswa

Penerapan model pembelajaran ARIAS *setting* kooperatif tipe Jigsaw diharapkan menjadikan pembelajaran menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penerapan model yang bervariasi diharapkan dapat memberikan pengalaman baru pada siswa, sehingga dapat memberikan pengaruh baik terhadap prestasi belajarnya.

b. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat memberikan bekal dan manfaat bagi peneliti dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di sekolah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi literatur untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

c. Bagi Guru

Diharapkan dapat membantu guru dalam menentukan model pembelajaran yang lebih bervariasi. Penerapan model ARIAS *setting* kooperatif tipe Jigsaw juga dapat memberikan pengalaman baru dalam menerapkan model pembelajaran di kelas.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan bagi sekolah dalam menentukan kebijakan tentang model pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Memberikan pengetahuan baru bagi sekolah dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.