

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan salah satu peranan terpenting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan kegiatan yang meliputi proses belajar mengajar atau menyalurkan ilmu pengetahuan. Pendidikan mengambil peranan penting dalam keberlangsungan suatu bangsa dan negara sebab Pendidikan adalah media untuk mengembangkan SDM yang berdaya saing dengan perkembangan waktu. Maka dengan demikian isi dan proses pendidikan mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan kebutuhan masyarakat. Pendidikan adalah kegiatan terencana yang bertujuan untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang mendorong siswa secara aktif mengembangkan potensi dari dalam dirinya. Oleh sebab itu, perlu diciptakan kondisi atau ruang proses pembelajaran yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi siswa. Menentukan suatu proses pembelajaran berjalan dengan baik salah satu faktor dengan melihat keberhasilan pembelajaran melalui hasil belajar atau perkembangan KKM (hasil belajar siswa secara klasikal) siswa pada setiap pembelajaran.

Hasil belajar merupakan wujud perubahan perilaku individu yang dicapai setelah siswa menyelesaikan pembelajaran dalam interaksi antara sumber belajar atau lingkungan belajar. Perubahan perilaku yang ingin dicapai disebutkan dalam tujuan pembelajaran. Dalam upaya keberhasilan tujuan pembelajaran diperlukan usaha mengembangkan keterampilan siswa untuk memecahkan masalah sehingga bisa memahami materi tersebut. Siswa harus mempunyai minat belajar, demikian

juga pendidik harus menguasai pelajaran yang akan diberikan kepada siswa serta memiliki keterampilan dalam mengajar di kelas. Beberapa faktor yang menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran salah satunya adalah cara mengajar seorang pendidik. Jika siswa menyukai cara pendidik dalam mengajar maka pelajaran yang diajarkan akan menjadi bermakna dan akan mudah diserap oleh siswa. Oleh karena itu pendidik saat mengajar harus mampu membuat rancangan proses pembelajaran dengan baik dengan menguasai beberapa faktor penting didalamnya yakni model pembelajaran, media pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan sumber belajar.

Model pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dalam menyajikan materi ajar yang meliputi berbagai aspek dalam pembelajaran dan semua fasilitas yang digunakan secara langsung maupun tidak langsung selama proses pembelajaran (Karwono dan Mularsih, 2019: 102). Model pembelajaran sangatlah beragam menjadikan pendidik dapat berkreasi sebaik mungkin untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Pendidik dapat berkreasi dengan menggunakan model pembelajaran yang sekiranya cocok digunakan dan sesuai dengan tema materi yang akan dipelajari. Namun, berdasarkan hasil wawancara pendidik seringkali merasa nyaman dengan satu model pembelajaran menjadikan pendidik hanya menggunakan model pembelajaran itu-itu saja. Dalam penelitian ini pendidik sering sekali menggunakan metode ceramah dan penugasan, dampaknya siswa kerap kali merasa bosan sehingga mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Selain itu pendidik juga jarang sekali menggunakan media saat pembelajaran, padahal penggunaan media pembelajaran akan memberikan kemudahan pendidik saat proses pembelajaran. Menurut Hidayah dan Iswendi (2020: 89) bahwa media

pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran agar mudah untuk diterima oleh siswa. Dalam pembelajaran media digunakan pendidik dalam mengajar. Penggunaan media dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan suasana belajar menjadi lebih menarik dan menghidup melalui media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi dan model pembelajaran yang akan dipelajari. Media pembelajaran wajib disesuaikan dengan materi atau bahan ajar karena setiap media memiliki peranan dalam menyampaikan pesan sesuai dengan fungsinya dalam materi. Media pembelajaran memfasilitasi belajar siswa, memberikan pengalaman nyata, menarik minat siswa, mengaktifkan indra siswa, dan membangkitkan dunia teori dengan kenyataan. Menurut Yuwono dkk (2021: 480) menyatakan media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran, penggunaan media dapat meningkatkan semangat belajar siswa, melalui media pembelajaran menjadikan suasana belajar jauh menjadi menyenangkan dan dapat menimbulkan rasa ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pada kenyataannya, pendidik jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang menarik, monoton, dan membuat siswa jenuh serta membuat siswa menjadi pasif. Seharusnya siswa dituntut menjadi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara membuktikan bahwa pendidik sering mempraktikkan model pembelajaran melalui metode ceramah, pemberian tugas dan selanjutnya penilaian bersama. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa hanya sedikit siswa yang mencapai KKM pada penilaian harian semester genap, rata-rata penilaian harian yang paling rendah ada pada tema 8 sesuai dengan Tabel 1.1.

Tabel 1.1

Hasil Penilaian Harian Tema 8 Siswa kelas VI Tahun Ajaran 2021-2022

KKM	Kelas	Jumlah siswa	Jumlah siswa		Tuntas	Belum tuntas
			Tuntas	Belum tuntas		
83	VI (2021)	21	2	19	9,5%	90,5%
83	VI (2022)	28	1	27	3,5%	96,5%

Sumber: bukti lebih lanjut tertera pada lampiran hal. 81

Berdasarkan Tabel 1.1 diperoleh informasi mengenai nilai siswa kelas VI SDN Krian II pada tema 8 yang berjudul “Bumi ku” selama 2 tahun berturut-turut mengalami ketidaktuntasan. Pada tahun 2021 sebanyak 90,5% yang mengalami ketidaktuntasan dengan hanya 2 siswa dari 21 siswa yang mengalami ketuntasan, sedangkan pada tahun 2022 sebanyak 96,5% yang mengalami ketidaktuntasan dengan hanya 1 siswa dari 28 siswa yang mengalami ketuntasan. Maka bisa disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa dinilai rendah. Beberapa faktor dapat menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah model pembelajaran yang berulang dilakukan, jarang memakai media pembelajaran, dan metode pembelajaran yang digunakan hanya ceramah dan penugasan, hal tersebut memicu minat belajar yang rendah sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Oleh karena itu perlu adanya variasi model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang lebih *inovatif*, *variatif*, dan menarik, serta metode pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan angket menyatakan bahwa siswa mulai bosan dengan penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Pada hasil angket yang diberikan saat pra penelitian 100% siswa yakni berjumlah 31 siswa menyatakan menyukai model pembelajaran berkelompok, pada hasil angket 77%

siswa menyatakan tidak antusias dan tidak aktif saat pembelajaran, dan siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Hal ini terjadi dikarenakan saat pembelajaran berlangsung pendidik sering menggunakan model pembelajaran yang berputar pada ceramah, penugasan lalu evaluasi bersama, jarang menggunakan media pembelajaran, dan sering menggunakan metode ceramah.

Oleh sebab itu jadi solusi yang tepat yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan metode pembelajaran ceramah dan penugasan menjadi metode diskusi dan berkelompok serta penggunaan media pembelajaran. Hal ini didasari oleh siswa akan diberikan tanggung jawab dalam memahami materi yang diperoleh sehingga siswa akan fokus dengan materi yang sedang dipelajari selain itu siswa memiliki rasa saling bekerjasama secara kelompok untuk berdiskusi mengenai bab materi yang dipelajari oleh kelompok dan kelompok lainnya. Dalam tema 8 berjudul “Bumi ku” yang akan dipelajari bermuatan materi Bahasa Indonesia, IPA, dan SBdP. Di pembelajaran akan dilakukan percobaan dengan menggunakan media pembelajaran *Globe* untuk membuktikan terjadinya gerhana matahari dan gerhana bulan. Pada percobaan itu akan ada benda yang digunakan sebagai matahari dan bulan. Media pembelajaran ini dilakukan untuk menyampaikan pesan pada materi yang dimuat diharapkan dapat memberikan suasana pembelajaran yang baru dan menarik.

Memilih model pembelajaran *kooperatif* lagi juga dilakukan karena menurut Munggara dkk (2015: 183) bahwa model pembelajaran *cooperative learning* merupakan jenis pembelajaran berbasis kelompok kecil lalu bekerja sama untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. Sehingga siswa lebih memahami materi tersebut. Menurut para ahli, model pembelajaran *jigsaw* dapat digunakan

dengan lingkungan belajar. Media pembelajaran dapat dikemas dengan sangat menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa, juga karena siswa lebih aktif mencari dan memahami materi yang akan dibahas. Sependapat Lubis dkk (2016: 97) menyatakan bahwa dengan digunakan model pembelajaran ini akan memberikan pembelajaran yang *efektif* baik bagi pendidik maupun siswa. Sehingga hasil belajar yang memuaskan dapat dicapai dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Maka dari pernyataan tersebut dapat dipahami jika model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang menarik, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan. Selain itu, salah satu hal yang penting adalah model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* yaitu model pembelajaran yang menitikberatkan pada setiap anggota kelompok untuk memahami materi sehingga setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk memahami materi. Diperkuat dengan hasil penelitian Trisianawati dkk (2016:59) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari 14,67% menjadi 84,81%. Hal ini sejalan dengan pendapat Jaelani (2015:3) yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar disebabkan dengan model pembelajaran kooperatif, siswa harus bertanggung jawab dalam penguasaan materi akademik..

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, solusi yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan bantuan media pembelajaran pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Maka penelitian ini akan mengangkat judul, Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN Krian II Kabupaten

Sidoarjo.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni adakah pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Krian II Kabupaten Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas VI SDN Krian II Kabupaten Sidoarjo?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Secara teori, penelitian ini bertujuan untuk meyalurkan manfaat dalam segi pengetahuan serta pengalaman bagi penulis untuk dibagikan kepada pembaca mengenai penelitian lapangan sebagai bentuk pengalikasian teori yang dipelajari selama perkuliahan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa kelas VI pada tema 8 subtema 3 di SDN Krian II

- 2) Menjadikan siswa lebih aktif dan berpusat secara langsung selama pembelajaran.
- 3) Menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan bermakna sehingga memudahkan siswa untuk mencerna materi pembelajaran.

b. Bagi guru

- 1) Meningkatkan kemampuan pendidik untuk membuat proses kegiatan pembelajaran yang lebih *efektif, efisien*, dan menyenangkan.
- 2) Meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar.

c. Bagi penulis

- 1) Untuk memenuhi persyaratan S1 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Trunojoyo Madura.
- 2) Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pengaplikasian model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa.

E. Batasan penelitian

Agar permasalahan yang dibahas pada penelitian ini jelas dan terarah, maka diperlukan adanya pembatasan penelitian berikut ini:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di kelas VI SDN Krian II
2. Penelitian ini hanya dilakukan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar *kognitif* siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelas 6 tema 8 subtema 3

F. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan penjelasan mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian untuk menghindari perbedaan pengertian. Definisi istilah dalam penelitian ini berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Model pembelajaran *jigsaw* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* ini menerapkan pembelajaran dengan metode kelompok kecil yang biasanya terdiri dari 3-5 siswa yang heterogen dalam kelompoknya, setiap anggota kelompok mempunyai tanggung jawab untuk belajar materi yang dipelajari bersama. Kemudian setiap kelompok siswa dapat menyampaikan hasil diskusi kepada anggota lainnya. Dengan adanya kerjasama antara kelompok diharapkan dapat melatih siswa dalam berdiskusi dan bertanggung jawab, selain itu diharapkan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan metode teman sebaya. Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap tingkat konsentrasi, kecepatan penyerapan mata pelajaran dan kematangan pemahaman beberapa mata pelajaran mempengaruhi hasil belajar yang optimal.

2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan pola tingkah laku yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar adalah terbentuknya tingkah laku dalam hal perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, persepsi dan keterampilan. keberhasilan belajar. Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh dari hasil kegiatan pembelajaran berupa dalam bentuk

penilaian. Menurut para ahli hasil belajar siswa sangat menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran. Salah satu ciri dari siswa yang memiliki hasil belajar yang memuaskan adalah hasil belajar siswa yaitu berupa dalam bentuk penilaian sudah memenuhi standart ketentuan atau biasa disebut KKM. Dengan adanya hasil belajar yang memuaskan akan memberikan respon yang baik terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung dan membuktikan bahwa tujuan pembelajaran sudah tercapai. Sebaliknya jika hasil belajar di bawah KKM maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ada sesuatu yang harus dievaluasi agar dapat mengetahui kesalahan dari kegiatan pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa menentukan keberhasilan tujuan pembelajaran.