

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru perlu menanamkan konsep IPS agar dipahami anak sejak dini. Guru sebagai ujung tombak perlu mengubah perilaku siswa menuju taraf perkembangan dan perubahan baik sikap maupun perilaku, maka untuk mencapai tujuan tersebut sangat diperlukan ketrampilan dan professional guru dalam mengkondisikan serta menerapkan manajemen pendidikan yang tepat dalam menyajikan materi pembelajaran. Salah satu upaya tersebut dapat terwujud apabila guru memiliki kredibilitas tinggi serta mampu menyajikan materi pembelajaran pada siswa melalui penekanan aktivitas belajar pada siswa, mampu menerapkan antara kesesuaian metode pembelajaran, dengan materi yang diajarkan serta aplikasinya dengan penggunaan media pembelajaran yang haruslah dipersiapkan.

Sehubungan dengan perkembangan dan pembaharuan model pembelajaran, berkembang dan luasnya cakupan materi pembelajaran kepada siswa, maka dalam pembelajaran IPS diarahkan dengan mengacu pada inovasi model pembelajaran dengan menekankan pada pembelajaran interaktif yang berbasis media. Maksud pembelajaran ini adalah guru lebih mengoptimalkan peran aktif siswa dalam mempelajari sebuah paradigma ilmu pengetahuan sosial yakni dengan memberikan keleluasaan kepada siswa dalam meraih dan mempelajari, bertanya, berdialog langsung, merumuskan masalah, menganalisis masalah, serta memecahkan masalah dalam kehidupan sosial yang dihadapi siswa (Suprayekti, 2007 : 4.36). Selain itu, pentingnya kompetensi guru dalam

mengantarkan keberhasilan siswa sebagai peserta didik adalah merujuk dari UU No. 14 / 2005, Undang- Undang tentang Guru dan Dosen, menyatakan bahwa guru harus memiliki 4 kompetensi yaitu: Kompetensi pedagogis, kompetensi personal, kompetensi sosial dan kompetensi professional. Akan tetapi meskipun guru mengupayakan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan media, strategi dan penyajian yang interaktif, siswa pun dituntut dapat mengimbangi dengan cara lebih pro aktif. Karena tanpa hubungan timbal balik antara guru dengan siswa, maka tidak akan mungkin terjadi proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan secara optimal yaitu dalam penguasaan materi oleh siswa. Apalagi terhadap materi pembelajaran tertentu yang dianggap membosankan siswa, kurang menarik perhatian siswa serta terjadi pada pembelajaran yang dianggap menyulitkan siswa. Sebagai contoh pada pembelajaran IPS. Pada proses pembelajaran ini kebiasaan siswa kurang tertarik dan memiliki minat belajar rendah.

Dari pengamatan yang dilakukan, terutama di SD Negeri 01 Sidomukti kecamatan Jenawi tidak jauh berbeda dengan kondisi riil yang terjadi secara umum di institusi pendidikan lainnya. Pada kondisi awal saat pembelajaran IPS ada sebagian siswa yang kurang memperhatikan guru, minat belajar rendah dan hasil penguasaan materi dan taraf ketuntasan rendah pula. Dari hasil observasi diketahui dari 20 siswa ada 11 siswa yang belum tuntas dari KKM yaitu nilai 70, ini berarti hanya 9 siswa yang tuntas.

Berpijak dari keadaan yang terjadi di sekolah tempat penelitian inilah, maka agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa kelas IV tersebut dilaksanakan alternatif melalui penerapan Pendekatan Jigsaw.

Pemilihan alternatif dengan menerapkan Pendekatan Jigsaw sangat beralasan karena pendekatan Jigsaw merupakan model pembelajaran yang inovatif yang bersifat kooperatif dan termasuk pembelajaran aktif. Dengan Pendekatan Jigsaw siswa akan lebih inten dalam memperhatikan guru dan mengoptimalkan kegiatan belajar. Dengan strategi ini pula siswa akan lebih interaktif dan dapat mengutarakan ide gagasan yang berkaitan dengan materi yang disampaikan guru. Melalui Pendekatan Jigsaw diharapkan guru akan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu pada penelitian ini memilih judul tentang, “ Peningkatan hasil belajar IPS melalui pendekatan Jigsaw pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sidomukti kecamatan Jenawi Tahun Pelajaran 2012/2013.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar IPS kelas IV di SD Negeri 01 Sidomukti kecamatan Jenawi disebabkan karena antusias siswa rendah dan motivasi belajar yang rendah pula .
2. Penggunaan media pada pembelajaran IPS kurang dapat dioptimalkan oleh guru, sehingga kecenderungan siswa akan jenuh dalam mengikuti pelajaran.
3. Guru masih cenderung menggunakan strategi konvensional dengan pendekatan yang masih memusatkan kegiatan pembelajaran pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kejenuhan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari kerancuan serta kaburnya pembahasan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya memfokuskan pada pelaksanaan pembelajaran IPS pada siswa kelas IV di SD Negeri 01 Sidomukti kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013.
2. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang menerapkan pendekatan Jigsaw pada pembelajaran IPS dengan subyek penelitian siswa kelas IV SD Negeri 01 Sidomukti sebanyak 20 siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah pada penelitian ini, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

”Apakah penerapan pendekatan Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sidomukti kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2012/2013?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan pendekatan Jigsaw pada siswa kelas IV SD Negeri 01 Sidomukti kecamatan Jenawi Kabupaten Karanganyar.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Agar meningkatkan motivasi belajar IPS dengan menerapkan pendekatan Jigsaw.
 - b. Meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa dengan penerapan pendekatan Jigsaw.
2. Bagi Guru
 - a. Memberikan petunjuk bagi guru terhadap penggunaan pendekatan Jigsaw.

b. Meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan strategi yang bervariasi dalam menyampaikan materi IPS di sekolah.

3. Bagi Sekolah.

Bagi sekolah dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengoptimalkan pemberdayaan kompetensi guru dan siswa melalui pembelajaran interaktif serta dapat dijadikan sebagai upaya mengevaluasi terhadap ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan pegangan dan pedoman serta menambah khasanah keilmuan tentang penerapan strategi inovatif yang lebih mengedepankan pembelajaran aktif pada siswa diantaranya menerapkan Pendekatan Jigsaw berbasis media.