

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah untuk memberikan bekal kepada siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan masyarakat. Dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa di Sekolah Dasar dapat dimulai dengan memperkenalkan pengetahuan yang berhubungan dengan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian siswa akan akrab dengan kondisi setempat, sehingga mengetahui makna serta manfaat mata pelajaran ilmu pengetahuan nyata.

Dalam pelajaran IPS siswa merasa kesulitan memahami jenis materi tertentu yang menyebabkan dalam pembelajaran kurang tercapainya suatu kompetensi dasar yang seharusnya itu merupakan satu tujuan yang diinginkan oleh setiap guru. Bila pembelajaran ilmu pengetahuan sosial hanya didominasi dengan metode ceramah maka mata pelajaran IPS dapat menjadi mata pelajaran yang membosankan bagi siswa, karena mereka tidak secara langsung mengetahui dari apa yang didengarnya. Yang menyebabkan antara siswa dan guru tidak terjadi interaksi yang aktif, bertukar informasi, bicara dan mengemukakan pendapat.

Dalam mempelajari IPS mengenai perkembangan teknologi yang siswa di bawa dalam kehidupan nyata yang tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi saat ini telah mempermudah kehidupan siswa baik transportasi maupun komunikasi. Di rumah siswa sering di putar radio atau tape recorder. Radio

dan tape recorder dibuat dari perkembangan teknologi sehingga dari alat tersebut merupakan hiburan. Pada dasarnya perkembangan teknologi sudah di rasakan oleh siswa, yang sudah menjadi bagian dari hidup siswa. Tetapi dari kehidupan nyata yang di alami siswa dengan perkembangan teknologi tidak relevan dengan pengetahuan siswa terhadap teknologi, sehingga hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi tidak sesuai dengan yang di harapkan padahal siswa dalam kehidupan nyata sering berhubungan dengan kemajuan teknologi. Tentu hal ini harus di perbaiki sehingga siswa bukan hanya tahu tapi bisa memahami dalam menggunakan teknologi.

Kenyataan di lapangan, berdasarkan hasil observasi awal jumlah siswa yang mendapat nilai 70 keatas hanya 10 orang atau 35,71 %. Masih rendahnya hasil belajar siswa dapat diketahui pada saat akhir pembelajaran berlangsung serta diamati dari bagaimana aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa, interaksi antar siswa dan motivasi belajar siswa. Disamping itu pembelajaran masih dominan menggunakan metode ceramah sehingga sebagian besar masih pasif dan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Hal itu menunjukkan hasil belajar siswa masih rendah dan perlu ditingkatkan lagi pengetahuan siswa. Peningkatan minat belajar siswa tidak dilakukan secara menoton dimana berdampak sempitnya pemikiran siswa terhadap informasi yang diketahui.

Masalah yang telah dikemukakan di atas, perlu melakukan perbaikan proses pengajaran. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yang menekankan pada keaktifan siswa untuk mengembangkan potensi secara maksimal. Banyak sekali model-model pembelajaran yang bisa diterapkan, sehingga

memungkinkan guru untuk menyampaikan materi IPS secara menarik dan menyenangkan. Dalam kondisi siswa yang senang maka siswa dapat mengikuti dengan senang juga, maka mereka tidak merasa jenuh dalam belajar IPS.

Semakin beranekaragamnya model pembelajaran seperti model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*), model pembelajaran RME (*Realistics Mathematic Education*), model pembelajaran JIGSAW, model pembelajaran bermain peran dan lain-lain namun dalam pemilihan yang akan diterapkan haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya, kesesuaian dengan materi yang hendak disampaikan, perkembangan karakteristik siswa dan materi yang disajikan.

Dalam penelitian kali ini model pembelajaran yang dapat diterapkan di SDN No. 87 Kota Tengah adalah model pembelajaran JIGSAW karena model pembelajaran ini dapat mendorong keaktifan, membangkitkan minat dan kreatifitas belajar siswa agar tidak membosankan. dengan demikian JIGSAW berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi perkembangan teknologi SDN No. 87 Kota Tengah.

Berdasarkan pemikiran tersebut, maka penulis mencoba melakukan penelitian untuk diajukan sebagai proposal dengan judul : " Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Mengenai Perkembangan Teknologi Dengan Menggunakan Model JIGSAW Pada Siswa Kelas IV SDN No. 87 Kota Tengah Kota Gorontalo."

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1.2.1 Hasil belajar siswa yang masih rendah pada materi perkembangan teknologi

1.2.2 Model pembelajaran jigsaw belum di lakukan guru.

1.2.3 Keaktifkan siswa masih kurang pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah " Apakah dengan menggunakan model jigsaw hasil belajar siswa dan materi perkembangan teknologi pada pelajaran IPS di kelas IV A SDN No. 87 kota tengah dapat di tingkatkan?"

1.4 Cara Pemecahan Masalah

Dalam pelajaran IPS, pokok bahasan perkembangan teknologi model pembelajaran JIGSAW maka akan meningkatkan hasil belajar siswa terhadap perkembangan teknologi. Model pembelajaran JIGSAW merupakan model pembelajaran kooperatif, siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, kerjasama positif, dan setiap anggota bertanggung jawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang di berikan dan menyampaikan materi kepada anggota kelompok lain.

Berikut dengan langkah-langkahnya :

- 1.4.1 Membentuk kelompok beranggotakan 4-6 orang
- 1.4.2 Masing-masing kelompok mengirimkan satu orang wakil mereka untuk membahas topik, wakil ini disebut kelompok ahli.
- 1.4.3 Siswa dihadapkan dengan soal perkembangan teknologi
- 1.4.4 Kelompok ahli berdiskusi untuk membahas topik yang di berikan dan saling membantu untuk menguasai topik tersebut
- 1.4.5 Setelah memahami materi, kelompok ahli menyebar dan kembali ke kelompok masing-masing, kemudian menjelaskan materi pada teman kelompoknya.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS mengenai perkembangan teknologi dengan menggunakan model JIGSAW pada siswa kelas IV SDN No. 87 Kota Tengah Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.6.1 Bagi peneliti adalah untuk memperoleh pengalaman dan menambah wawasan serta pengetahuan tentang masalah yang diteliti bersifat ilmiah di SDN No. 87 Kota Tengah Kota Gorontalo.
- 1.6.2 Bagi lembaga untuk menambah bahan bacaan bagi seluruh civitas akademika, pada umumnya dan pada khususnya bagi rekan-rekan mahasiswa yang berada dilingkungan program studi S 1 PGSD.

- 1.6.3 Sebagai bahan masukan kepada guru bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perkembangan teknologi.
- 1.6.4 Bagi guru sebagai sumbangan pemikiran yang dapat dijadikan acuan oleh semua pihak yang ada disekolah terutama guru-guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial.