

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada dasarnya pendidikan sekolah dasar diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup di masyarakat. Disamping itu juga mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan menengah. Siswa sudah terbiasa dibelajarkan oleh guru dengan metode ceramah. Dengan metode ceramah biasanya hanya mentransfer ilmu dari guru kepada siswa. Siswa dianggap botol kosong yang belum ada isinya sehingga perlu diisi.

Pendidikan adalah investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dan dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh semua orang atau suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya. Demikian halnya dengan Indonesia menaruh harapan besar terhadap pendidikan dalam perkembangan masa depan bangsa ini, karena dari sanalah tunas muda harapan bangsa sebagai generasi penerus dibentuk. Meski diakui bahwa pendidikan adalah investasi besar jangka panjang yang harus ditata, disiapkan dan diberi sarana maupun prasarananya dalam arti modal material yang cukup besar, tetapi saat ini Indonesia masih berkebutakan pada problematika (permasalahan) klasik yaitu kualitas pendidikan. Permasalahan ini setelah dicari akar permasalahannya adalah sebuah mata rantai yang melingkar dan tidak tau dari mana awalnya.

Salah satu yang menjadi kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran, yaitu diperolehnya hasil belajar yang optimal. Untuk mencapai hasil tersebut, maka setiap guru termotivasi untuk selalu menyiapkan segala sesuatu yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Setiap guru memiliki tanggung jawab untuk menguasai suatu metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan materi yang akan diajarkan sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih tertarik dalam pelaksanaan pembelajaran dan berpengaruh pada hasil belajarnya. Akan tetapi, kenyataan yang sering dijumpai di sekolah dasar, sebagian besar pembelajaran masih bersifat konvensional. Dalam hal ini, pembelajaran masih dilakukan dengan

ceramah tanpa mengkombinasikan model pembelajaran lain yang lebih mendorong siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Dalam pembelajaran di sekolah guru juga terkadang malas atau tidak mau menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa termotivasi untuk lebih aktif dalam belajar. Hal ini juga bisa mempengaruhi hasil belajar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam (Depdiknas dalam Suyitno, 2012: 7).

Susanto (2013: 167) mengatakan sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Permasalahan pembelajaran tersebut perlu diselesaikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang semula monoton atau berpusat pada guru maka diperlukan perubahan dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada siswa dengan dunia nyata adalah model pembelajaran kontekstual.

Hudson (2012: 37) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru menghubungkan mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan aplikasinya untuk kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja. Nursanti, dkk (2016) menyatakan bahwa sebuah metode CTL dilakukan dalam proses belajar secara alami. CTL telah menerapkan konsep pembelajaran yang membantu para guru untuk mengkorelasikan antara materi pelajaran dengan kehidupan dunia nyata siswa. Jadi dapat memotivasi siswa untuk menghubungkan antara pengetahuan dan implementasinya dalam dunia sosial.

Pembelajaran tersebut perlu diselesaikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang semula monoton atau berpusat pada guru maka diperlukan perubahan dalam pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan belajar. Salah satu model pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung pada siswa dengan dunia nyata adalah model pembelajaran kontekstual. Pembelajaran kontekstual merupakan pembelajaran yang mengkaitkan materi pembelajaran dengan konteks dunia nyata yang dihadapi siswa sehari-hari baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, alam sekitar dan dunia kerja, sehingga siswa mampu membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran yaitu konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menyelidiki (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assessment*).

Dengan konsep itu, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, strategi pembelajaran lebih dipentingkan daripada hasil. Siswa didorong untuk mengerti apa makna belajar, apa manfaatnya, dan bagaimana mencapainya. Dengan demikian mereka akan memposisikan dirinya sebagai pihak yang memerlukan bekal untuk hidupnya nanti.

Usaha guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang diharapkan akan efektif apabila, pertama, diketahui secara tepat faktor-faktor mana sajakah yang dapat menunjang terciptanya kondisi yang menguntungkan dalam proses pembelajaran, kedua, dikenal masalah-masalah apa sajakah yang diperkirakan dan biasanya timbul dan dapat merusak iklim pembelajaran, ketiga, dikuasainya berbagai pendekatan dalam pengelolaan kelas dan diketahui pula kapan dan untuk masalah mana pendekatan digunakan. Pendekatan pembelajaran yang dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan prestasi akademik siswa antara lain dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini, siswa dibagi kedalam kelompok asal yang dimana setiap siswa mendapat topik masalah yang berbeda-beda. Pembelajaran dilanjutkan dengan siswa yang mendapatkan topik masalah yang sama berkumpul menjadi satu kelompok ahli untuk membahas dan memecahkan masalah yang didapat. Setelah selesai membahas topik tersebut, siswa kembali berkumpul dengan kelompok asal untuk menyampaikan hasil diskusi mereka di kelompok ahli masing-masing kemudian mendiskusikan ulang dengan kelompok asalnya

Jufri (2013: 112) pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran dimana peserta didik diorganisasikan untuk bekerja dan belajar dalam kelompok yang memiliki aturan-aturan tertentu. Ketergantungan seperti itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok. Slavin (2009: 8) menyatakan bahwa dalam model pembelajaran kooperatif, para peserta didik akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotaan empat orang untuk menguasai materi yang disampaikan pendidik. Yang kelompok yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa tau suku yang berbeda (heterogen). Sistem dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif.

Menurut Arends (Dewi: 2013) Pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Hal ini berarti masing-masing peserta didik dalam kelompoknya dapat menguasai materi yang akan diajarkan kembali kepada teman satu kelompoknya. Dengan mengajarkan kembali maka peserta didik akan lebih kuat pemahamannya

Dalam memilih suatu model, hendaknya dapat mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Ketika peserta didik pasif atau hanya menerima pelajaran dari guru, ada kecenderungan untuk cepat melupakan pelajaran yang telah diberikan (Hisyam Zaini, dkk., 2011: 17). Untuk mengingat apa yang telah diajarkan, siswa harus mengolahnya atau memahaminya. Siswa belajar hanya 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang di lihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa jika mengajar dengan banyak ceramah, maka tingkat pemahaman siswa hanya 20%. Tetapi sebaliknya, jika siswa diminta untuk belajar secara aktif, tingkat pemahaman siswa dapat mencapai sekitar 90%. Selain itu penggunaan media atau perangkat pembelajaran khususnya TIK diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa lebih optimal.

Selain itu penggunaan media atau perangkat pembelajaran juga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar. Masruro dan Gunansyah (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah semua jenis yang bisa menyampaikan pesan dari suatu sumber, sehingga memperoleh lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya mampu melaksanakan proses belajar secara efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga bermanfaat untuk merangsang siswa agar berpikir kritis, mengasah imajinasinya, serta lebih baik dalam perkembangan sikapnya, sehingga menghasilkan kreativitas dan karya yang inovatif.

Menurut Bambang Warsita (2018: 135) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (hardware, software, useware) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna.

Menurut McKeown dalam Sunyoto (2010: 10) teknologi informasi merujuk pada seluruh bentuk teknologi yang digunakan untuk menciptakan, menyimpan, mengubah, dan menggunakan informasi dalam segala bentuknya.

Kiswati, dkk (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model *CTL* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Siti Juwaeriyah (2017) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan dan hasil belajar matematika siswa.

Yuliasuti dan Mertasari (2019) dalam penelitiannya Model Pembelajaran *Creative Problem Solving* Berbantuan Media Berbasis TIK Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bangli bahwa kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *creative problem solving* berbantuan media berbasis TIK lebih baik daripada kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional.

Dalam penelitian ini penulis mengaplikasikan model dan media pembelajaran dalam pelajaran IPA. Pembelajaran IPA di SD menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Selain itu pemanfaatan model dan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPA masih jarang dan belum optimal.

Atas dasar pertimbangan dan permasalahan tersebut, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian. Adapun penelitian ini dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Dan Kooperatif Tipe *Jigsaw* Berbantuan TIK Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemikiran pada latar belakang masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian eksperimen ini sebagai berikut

- a. Apakah model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan siswa kelas VI Sekolah Dasar ?
- b. Apakah model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan siswa kelas VI Sekolah Dasar ?

- c. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan siswa kelas VI Sekolah Dasar ?
- d. Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan siswa kelas VI Sekolah Dasar ?
- e. Apakah perbedaan signifikan antara model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantuan TIK dan kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar ?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini sebagai berikut

- a. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan siswa kelas VI Sekolah Dasar.
- b. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) berbantuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan siswa kelas VI Sekolah Dasar.
- c. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan siswa kelas VI Sekolah Dasar.
- d. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan siswa kelas VI Sekolah Dasar.
- e. Menganalisis perbedaan pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan kooperatif tipe *Jigsaw* berbantuan TIK berpengaruh terhadap hasil belajar IPA materi perkembangbiakan hewan siswa kelas VI Sekolah Dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah pemahaman terhadap pengembangan suatu model dan strategi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a. Manfaat bagi Siswa

- 1) Membantu siswa dalam belajar materi IPA
- 2) Meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas VI Sekolah Dasar.

#### b. Manfaat bagi Guru

- 1) Meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan model dan media pembelajaran di kelas.
- 2) Mempermudah dan memperluas akses bahan pembelajaran.

#### c. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Mempermudah penyampaian materi pembelajaran dalam pembelajaran multi media
- 2) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi manajemen, tata kelola dalam pembelajaran.

## 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

- a. Penelitian pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan TIK terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI sekolah dasar”.dilakukan di SD se-Kecamatan Mijen Kabupaten Demak
- b. Penelitian ini dilakukan di kelas VI Semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022
- c. Sampel dalam penelitian ini adalah 5 SD yaitu SDN Pecuk 1, SDN Rejosari 1, SDN Jleper 2, SDN Jleper 1 dan SDN Rejosari 1 Kecamatan Mijen Kabupaten Demak
- d. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah materi IPA pada tema 1 “Selamatkan MakhluK Hidup”, Sub tema 2 Hewan Sahabatku. KD 3.1



Membandingkan cara perkembangbiakan tumbuhan dan hewan. Kurikulum 2013 untuk kelas VI SD.

- e. Penelitian ini menitikberatkan pada model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) dan kooperatif tipe *jigsaw* berbantuan TIK terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Mijen Kabupaten Demak.

## 1.6 Definisi Operasional Variabel

### a. *Contextual Teaching And Learning* (CTL)

Menurut Komalasari (2017: 7) bahwa pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.

Sintaks (langkah-langkah) atau fase-fase model pembelajaran kontekstual (CTL) menurut Sa'ud (2014 : 173-174) adalah sebagai berikut:

Fase 1 : Mengembangkan metode belajar mandiri

Fase 2 : Melaksanakan penemuan (inquiry)

Fase 3 : Menumbuhkan rasa ingin tahu

Fase 4 : Menciptakan masyarakat

Fase 5 : Menghadirkan model dalam pembelajaran

Fase 6 : Melakukan refleksi di setiap akhir pertemuan

Fase 7 : Melakukan penilain yang sebenarnya

### b. Kooperatif Tipe *Jigsaw*

Sudrajat (2014: 5) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Sintaks model pembelajaran koopertaif tipe *Jigsaw* dalam Miftahul Huda (2013: 204-205):

Fase 1 : Membagi topik pelajaran menjadi sub bagian topik

Fase 2 : Menjelaskan topik

Fase 3 : Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar

Fase 4 : Membimbing kelompok bekerja dan belajar

Fase 5 : Melakukan evaluasi

Fase 6 : Memberikan penghargaan

**c. TIK ( Teknologi Informasi dan Komuikasi)**

Menurut Bambang Warsita (2018: 135) teknologi informasi adalah sarana dan prasarana (hardware, software, useware) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan, dan menggunakan data secara bermakna. Hal yang sama juga di ungkapkan oleh Lantip dan Rianto (2011:4) teknologi informasi diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembanganya sangat pesat. TIK yang dipakai dalam penelitian ini adalah memanfaatkan powerpoint dan LCD.

**d. Hasil Belajar**

Hamalik (2014: 31) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengetahuan-pengetahuan, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi hasil belajar kognitif yaitu kemampuan siswa menyelesaikan kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil belajar biasanya dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes seusai mengikuti pelajaran. Indikator hasil belajar dalam penelitian dikatakan berhasil apabila rata-rata nilai siswa mencapai nilai  $\geq 70$