

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu negara. Pendidikan berperan penting dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia berbagai upaya telah dilakukan pemerintah mulai dari pelatihan peningkatan kualitas guru, penyempurnaan kurikulum, serta penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang mutu pendidikan. Hal ini bertujuan agar proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara optimal. Proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan optimal apabila penyelenggaraan pendidikan di sekolah melibatkan guru dan siswa, dalam bentuk interaksi belajar mengajar. Dalam menyelenggarakan pendidikan di sekolah, guru harus merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Perencanaan yang sistematis dan berpedoman pada kurikulum akan menentukan keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Secara bertahap kurikulum mengalami penyempurnaan yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional. Namun demikian penyempurnaan kurikulum tersebut tidak diimbangi dengan pelaksanaan kurikulum di sekolah-sekolah yang berupa proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan secara nyata di lapangan, proses pembelajaran di sekolah masih banyak yang tidak melibatkan siswa, sehingga siswa kurang kreatif. Masih banyak para guru yang menggunakan metode ceramah yang mana guru sebagai pusat informasi menerangkan materi dan siswa duduk dengan manis mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif dan tidak kreatif.

Dalam pembelajaran di sekolah siswa diharapkan mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sehingga dengan menggunakan metode ceramah tidak akan mampu mencapai perubahan yang

diharapkan pada siswa. Perubahan tersebut dapat tercapai bila ditunjang berbagai macam faktor. Salah satunya diperlukan guru yang kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Guru harus kreatif dalam merencanakan pembelajaran agar siswa menjadi aktif dan kreatif, sehingga peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan melibatkan peserta didik secara langsung, pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran akan lebih maksimal. Dengan pemahaman yang maksimal, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Salah satu mata pelajaran yang termuat dalam kurikulum adalah mata pelajaran IPA.

Pembelajaran kooperatif merupakan satu dari sekian banyak pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang menuntut kerjasama, saling melengkapi dan dapat menyelesaikan masalah. Melalui strategi pembelajaran kooperatif, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam pembelajaran, melainkan bisa belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus bisa mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain.

Taniredja, dkk. (2011:32) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana dalam sistem pembelajaran dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam belajar. Trianto (2017:22) memaparkan beberapa metode pembelajaran kooperatif, antara lain: Teams Games Tournament (TGT), Group Investigation (GI), jigsaw, Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan pendekatan struktural yang meliputi Think Pair Share (TPS) dan Number Hand Together (NHT).

Salah satu model kooperatif yang bagus untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPA adalah model kooperatif tipe Jigsaw, Model pembelajaran tipe Jigsaw ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang dengan memperhatikan keheterogenan, bekerjasama positif dan setiap anggota bertanggungjawab untuk mempelajari masalah tertentu dari materi yang diberikan dan menyampaikan materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain. Slavin (2019:11) model

pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw sangat tepat digunakan apabila materi yang akan dipelajari adalah yang berbentuk narasi tertulis. Senada dengan pendapat Slavin, Julianti (dalam Isjoni, 2010:12) mengemukakan pembelajaran kooperatif lebih tepat digunakan pada pembelajaran IPA. Sehingga metode ini sangat sesuai jika diterapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Bahkan Diskusi yang terdapat pada model pembelajaran *jigsaw* memungkinkan siswa untuk saling melakukan transfer ilmu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *jigsaw* mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Fadliyani et al, 2014: 25). Prinsip dasar pembelajaran kooperatif yaitu siswa membentuk kelompok kecil dan saling mengajari sesamanya untuk mencapai tujuan bersama, dalam pembelajaran inipun siswa pandai mengajari siswa yang kurang pandai tanpa merasa dirugikan (Syarifuddin, 2011: 47). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw*.

Selain menggunakan model pembelajaran *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi tata surya juga bisa ditunjang dengan media pembelajaran *mind mapping* (peta pikiran). Penggunaan peta pikiran akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena media peta pikiran yang dibuat sendiri oleh siswa dibangun berdasarkan alur berpikir siswa. Hal ini akan memberikan hasil berupa bentuk peta pikiran yang berbeda antar masing-masing siswa. Selain mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa, Wycoft (dalam Listyawati, 2013: 34) keunggulan dari peta pikiran itu sendiri antara lain, a) melihat gambaran “keseluruhan”, b) mengingat dengan baik, c) menjadi lebih kreatif, d) mudah membuat detail rencana, e) memudahkan berkomunikasi, f) menghemat waktu, g) memecahkan masalah, h) mudah berkonsentrasi, dan i) mengatur dan menjernihkan pikiran. Pembelajaran dengan menerapkan metode *mind map* dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang ditandai dengan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang mencapai KKM (Fauzia et al, 2015: 64). Sedangkan menurut Buzan (dalam Darusman, 2014: 11) menyatakan bahwa *Mind Mapping* merupakan “cara yang paling mudah untuk memasukkan informasi ke dalam otak dan untuk mengambil informasi dari otak.



Cara ini adalah cara yang paling kreatif dan efektif dalam membuat catatan sehingga dapat dikatakan mind mapping benar-benar memetakan pikiran orang yang membuatnya.

Bagian dari materi sistem regulasi yang dianggap sulit oleh siswa yaitu dalam pembelajaran IPA. Faktor penyebabnya adalah gaya mengajar guru yang tidak sesuai, pandangan negatif siswa terhadap materi (Çimer, 2012: 81), gaya belajar siswa menggunakan hafalan, karakteristik materi yang rumit, dan pandangan siswa yang menganggap sistem endokrin sebagai sistem yang terpisah sehingga sulit dihubungkan dengan sistem yang lain (Tekkaya et all, 2011: 77). Melihat permasalahan tersebut maka diperlukan suatu upaya yang dapat memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi sistem endokrin, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* disertai *mind map*.

Banyak penelitian yang sudah berhasil melakukan penelitian terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* antara lain penelitian yang dilakukan oleh Ifa, M (2013: 105) yang menyatakan bahwa penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 3 Boyolangu. Penelitian dari Trisianawati, E., Djudin, T., & Setiawan, R. (2016: 86) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* berbasis macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hukum newton. Nurhaeni, Y. (2011: 95) menyatakan bahwa pemahaman siswa pada konsep listrik melalui pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil pengamatan prapenelitian di SD Negeri Bolo maupun di SD Negeri Sedo 2 bahwa hasil belajar IPA siswa kelas VI terus mengalami penurunan di bawah batas KKM, hal ini dipengaruhi banyak faktor yang disebabkan kondisi pandemi, perubahan kurikulum 13, maupun karena siswa bosan pembelajaran monoton tidak berinovasi pada aspek model pembelajaran. Demikian halnya hasil pengamatan di SD Negeri Cabean 2 dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja yang pada akhirnya pembelajaran hanya terfokus pada guru dan siswa merasa bosan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada proses pembelajaran IPA, untuk itu perlu adanya suatu perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA menjadi lebih baik. Upaya perbaikan yang dapat dilakukan diantaranya adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan *mind mapping* (peta pikiran). Melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *mind mapping* (peta pikiran) diharapkan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar IPA yang lebih optimal.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka terbentuk judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Jigsaw* dan *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Demak”

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya:

1. Selama ini pembelajaran terpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Guru merasa di zona nyaman sehingga tidak mau melakukan inovasi pembelajaran.
3. Hasil belajar hampir siswa kelas VI SD Negeri Sedo 2 dari 25 anak hanya ada 12 siswa yang mendapat nilai bagus, dan 13 siswa lainnya atau 50% anak dibawah standar SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimal)
4. Pelaksanaan pembelajaran membosankan sehingga siswa kurang terlibat dan kurangnya perhatian.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Demak?
2. Seberapa besar pengaruh model tipe *mind mapping* Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Demak?
3. Adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Demak?

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diantaranya adalah untuk:

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Demak.
2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *mind mapping* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Demak.
3. Menganalisis perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Demak.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan bidang pendidikan pada khususnya dan sebagai referensi bila diadakan penelitian lebih lanjut khususnya pada pihak yang ingin mempelajari mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *mind mapping*.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai bahan pertimbangan atau masukan kepada sekolah dalam meningkatkan hasil belajar IPA Kelas VI Sekolah Dasar. Sekaligus penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengaplikasian ilmu pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya pendidikan dasar.

### b. Bagi guru

Bagi guru hasil penelitian ini menjadi bahan evaluasi sekaligus menjadi dasar kebijakan dalam pengambilan model pembelajaran, sehingga ke depannya guru kelas memiliki banyak alternatif inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik melalui penggunaan model pembelajaran atau menggunakan media pembelajaran.

## 1.6. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian tidak bias maka perlu di batasi dalam ruang lingkup penelitian adalah:

1. Penelitian ini adalah jenis quasi eksperimen untuk melakukan uji coba dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan model pembelajaran *mind mapping*.
2. Subjek yang diteliti ada di sekolah Dasar Negeri yang terdiri dari kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan kelas kontrol.
3. Hasil belajar adalah dampak atau hasil belajar (kognitif) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran.

## 1.7. Devinisi Operasional Variabel

### 1. Model Pembelajaran *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan proses pembelajaran yang menuntut siswa untuk belajar dan bekerja sama dalam sebuah kelompok-kelompok kecil dimana setiap siswa bisa berpartisipasi dalam tugas-tugas kolektif yang sudah ditentukan.



## 2. Model Pembelajaran *Mind Mapping*

Model Pembelajaran *Mind Mapping* merupakan suatu cara mencatat yang dapat memetakan pikiran yang kreatif dan efektif yang dapat mengakomodir keseluruhan topik dan asosiasi antara masing-masing komponen yang dapat menggunakan otak kiri dan otak kanan sehingga mempermudah memasukkan informasi ke dalam otak.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

