

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pengajaran adalah bagian yang sangat mendasar dari kehidupan untuk kemajuan suatu negara. Instruksi mengambil bagian penting dalam menciptakan dan mengerjakan sifat SDM. Dalam menggarap sifat SDM, berbagai upaya telah dilakukan oleh otoritas publik, mulai dari mempersiapkan untuk mengerjakan sifat pengajar, mengerjakan rencana pendidikan, dan memberikan kantor dan yayasan yang dapat menegakkan sifat persekolahan. Hal ini dengan tujuan agar sistem pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara ideal. Sistem pembelajaran di sekolah dapat berjalan secara ideal dengan asumsi pelaksanaan pelatihan di sekolah mencakup pendidik dan siswa, melalui komunikasi pengajaran dan pembelajaran. Dalam menyelesaikan pelatihan di sekolah, pendidik harus merancang latihan pembelajaran secara metodis dan diarahkan oleh rencana pendidikan yang bersangkutan. Persiapan yang teratur dan terarah oleh rencana pendidikan akan menentukan kemajuan pencapaian tujuan pembelajaran (Darusman, 2014: 61).

Sedikit demi sedikit rencana pendidikan mengalami peningkatan yang mengarah pada bekerja pada sifat pelatihan yang diatur menuju kemajuan sistem sekolah umum. Namun, peningkatan program pendidikan tidak diimbangi dengan pelaksanaan rencana pendidikan di sekolah sebagai siklus belajar. Berdasarkan persepsi asli di lapangan, masih banyak proses pembelajaran di sekolah yang tidak melibatkan siswa, sehingga siswa kurang imajinatif. Masih banyak pendidik yang menggunakan strategi ceramah dimana pengajar sebagai tempat data memahami materi dan siswa duduk diam menyimak dan mencatat materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga siswa menjadi tidak terlibat dan tidak imajinatif. (Sulastri dan Diana, 2009: 16)

Dalam pembelajaran di sekolah diharapkan siswa mengalami perubahan baik dalam bidang pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Sehingga dengan menggunakan metode ceramah tidak akan dapat mencapai perubahan yang diharapkan pada diri siswa. Perubahan tersebut dapat tercapai jika didukung oleh berbagai faktor. Salah satunya membutuhkan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan disukai siswa. Guru harus kreatif dalam merencanakan pembelajaran agar siswa menjadi aktif dan kreatif, sehingga siswa terlibat langsung dalam pembelajaran. Dengan melibatkan siswa secara langsung maka pemahaman siswa terhadap pembelajaran akan lebih maksimal. Dengan pemahaman yang maksimal, tujuan pembelajaran akan lebih mudah dicapai. Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum adalah mata pelajaran IPA (Hamidah, dkk, 2014: 49).

Bagian dari pembelajaran IPA materi yang dianggap sulit oleh siswa yaitu sistem tata surya. Faktor penyebabnya adalah gaya mengajar guru yang tidak sesuai, pandangan negatif siswa terhadap materi (Çimer, 2012), 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 al, 2011).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru kelas VI SD Sarang Kabupaten Rembang pada tanggal 29 Maret 2021, bahwa hasil belajar IPA semakin menurun, hampir mencapai 50% berada di bawah nilai KKM, hal ini tentu menjadi masalah serius yang perlu segera dicarikan solusi mengingat mata pelajaran IPA adalah dasar ilmu pengetahuan menuju jenjang pendidikan berikutnya. Berdasarkan hasil pengamatan dikelas bahwa salah satu faktor menurunnya hasil belajar adalah karena kualitas pembelajaran, dimana guru kurang mampu berinovasi dalam menggunakan model-model pembelajaran. Materi yang dibawakan kurang dikemas dalam bentuk yang lebih menarik, pembelajaran tidak melibatkan partisipasi siswa dan terfokus pada guru, siswa hanya mendengarkan dan pasif.

Melihat permasalahan tersebut maka diperlukan suatu upaya yang dapat memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi sistem tata surya, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dan *mind mapping*.

Salah satu model kooperatif yang bagus untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPA adalah pembelajaran tipe Jigsaw. Pembelajaran 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 (Arends, 2018: 13). 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 bertanggung jawab 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). 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).

Selain menggunakan model pembelajaran *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi tata surya juga bisa ditunjang dengan pembelajaran *mind mapping* (peta pikiran). Menurut Tony Buzan (2014:4) Mind Mapping

adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan “memetakan” pikiran-pikiran kita. Mind map adalah cara termudah untuk menempatkan informasi kedalam otak dan mengambil informasi keluar otak. Penggunaan peta pikiran akan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena media peta pikiran yang dibuat sendiri oleh siswa dibangun berdasarkan alur berfikir siswa. Hal ini akan memberikan hasil berupa bentuk peta pikiran yang berbeda antar masing-masing siswa.

Selain mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa, Wycoft (dalam Listyawati, 2013) 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 menjernikan pikiran. Pembelajaran dengan menerapkan metode *mind mapping* dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang ditandai dengan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang mencapai KKM (Fauzia et all, 2015). Sedangkan menurut Buzan (dalam Darusman, 2014) 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.

Banyak penelitian yang sudah berhasil melakukan penelitian terhadap model pembelajaran tipe jigsaw antara lain penelitian yang dilakukan oleh Ifa, M (2013) 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) yang mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis macromedia flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hukum newton. Nurhaeni, Y. (2011) menyatakan bahwa pemahaman siswa pada konsep listrik melalui pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mengalami peningkatan.

Model Pembelajaran Jigsaw merupakan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kreatifitas siswa saat pembelajaran. Dalam model ini, siswa mendapatkan kesempatan untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang tepat. Sedangkan model pembelajaran mind mapping berbeda dengan model pembelajaran yang lain karena menekankan pada pengembangan pikiran ingatan siswa tentang materi dengan mencatat kreatif, yang membutuhkan imajinasi yang luas.

Kedua model pembelajaran Jigsaw dan mind mapping dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, dari kedua model pembelajaran tersebut apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang merupakan model pembelajaran Jigsaw dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran Mind mapping pada materi system tata surya.

Berdasarkan penjabaran di atas, maka terbentuk judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw dan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang”

## **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 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. Adakah pengaruh model pembelajaran tipe Jigsaw terhadap hasil belajar IPA materi Sistem Tata Surya Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang?
2. Adakah pengaruh model tipe *mind mapping* terhadap hasil belajar IPA Materi Sistem Tata Surya kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang?
3. Adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran tipe jigsaw dan mind mapping terhadap hasil belajar IPA materi Sistem Tata Surya Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang?

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

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

1. Menganalisis pengaruh Model Pembelajaran tipe *jigsaw* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.
2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran tipe *mind mapping* terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.
3. Menganalisis perbedaan pengaruh model pembelajaran tipe jigsaw dan mind mapping terhadap hasil belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI di Sekolah Dasar Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.

#### **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 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 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. Definisi Operasional

Untuk mengetahui tentang makna istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan makna dari beberapa definisi operasional variabel sebagai berikut :

## 1. Variabel Independen

Variabel independen pembelajaran tipe jigsaw yang dimaksud model pembelajaran tipe jigsaw adalah 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. adapun prinsip pelaksanaan model pembelajaran jigsaw adalah 1) saling ketergantungan positif (*positive interdependence*). 2) Akuntabilitas individual (*individual accountability*). 3) tatap muka (*face to face interaction*). 4) ketrampilan Sosial (*Social Skill*). 5) proses kelompok (*group processing*)

Kemudian variabel independen berikutnya adalah model pembelajaran mind mapping dapat diartikan sebagai suatu metode pembelajaran yang memanfaatkan kerja alami otak kanan dan otak kiri secara seimbang melalui proses mencatat dan meringkas dengan menggunakan gambar berwarna-warni dan bahasa yang lebih mudah dimengerti. Langkah-langkah *mind mapping* adalah 1) Tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan lingkaran, persegi, atau bentuk lain. 2) Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. 3) Tuliskan kata kunci atau frase pada tiap-tiap cabang yang dikembangkannya untuk detail. 4) Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

## 2. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar ini diambil dari nilai ulangan. Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar secara akademik yang ditinjau dari tiga hal ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik.



