

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Guru merupakan faktor yang sangat dominan dan penting dalam pendidikan formal pada umumnya karena bagi siswa guru sering dijadikan panutan. Oleh karena itu, guru sebaiknya memiliki perilaku dan kompetensi yang memadai untuk mengembangkan siswa secara utuh. Seperti dalam Undang-Undang RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa guru sebagai pengagas perubahan di tengah masyarakat, dituntut untuk menguasai kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Oleh karena itu, seorang guru memikul tanggungjawab yang sangat besar terhadap pendidikan. Bukan hanya itu saja kemampuan mengelola program belajar mengajar mencakup kemampuan merumuskan tujuan instruksional, kemampuan mengenal, dan menggunakan model pembelajaran yang harus dikuasai seorang guru.

Tapi sering sekali guru kesulitan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan siswa, padahal model pembelajaran sangat berpengaruh untuk keberhasilan seorang guru dalam mengajar siswa. Serta penggunaan model pembelajaran juga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu model *Jigsaw*, model pembelajaran ini merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran yang kooperatif.

Penggunaan model pembelajaran bertujuan agar terciptanya pembelajaran yang “PAKEM” yaitu Pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. PAKEM tidak hanya menekankan pada pemahaman dan hasil akhir siswa saja melainkan, PAKEM mampu mengubah konsep mengajar menjadi pembelajaran. PAKEM berupaya menciptakan proses pembelajaran dimana siswa mempelajari mata pelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat menunjang keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran, ada banyak sekali media yang dapat digunakan guru saat melaksanakan proses mengajar. Media pembelajaran bisa berupa gambar, alat peraga, bahkan video pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan pada hari Sabtu tanggal 5 November 2022 di SDN Sidomulyo 1, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak. Peneliti menemukan bahwa pembelajarannya kurang bervariasi cenderung ceramah konvensional dan penugasan. Model pembelajaran yang monoton dan tidak banyak melibatkan kontribusi dari siswa. Untuk media pembelajaran juga terbatas, meliputi gambar peta, gambar tokoh pahlawan, dan alat peraga. Padahal media pembelajaran tidak hanya berupa gambar saja, melainkan media pembelajaran yang interaktif seperti halnya yang dikemukakan oleh Yuliati (2022) bahwa “media pembelajaran interaktif yang di dalamnya mencakup beberapa unsur di antaranya teks, animasi, audio, video, gambar”. Dari hal tersebut siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, antusias siswa terhadap pembelajaran masih kurang, masih terdapat siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, siswa kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi, dan masih terdapat siswa yang belum dapat membaca. Dari permasalahan tersebut, sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dilihat dari nilai ulangan tengah semester diperoleh rata-rata 69,73 dari jumlah siswa 36 dengan kriteria ketuntasan minimal 70, terdapat 44% siswa yang mencapai KKM berarti hanya 16 siswa yang mampu mencapai KKM dan 20 siswa yang belum tuntas.

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini seperti penelitian yang dilakukan oleh Suryanita & Kusmariyatni (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw berbantu media video terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar secara klasikal yang dilakukan peneliti dari siklus I ke siklus II. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I rata-rata hasil belajar IPS diperoleh 80,77 dengan kategori tinggi, pada siklus II rata-rata hasil belajar IPS diperoleh 86,37 dengan kategori tinggi.

Berdasarkan perhitungan gain skor kualitas peningkatan hasil belajar IPS pada siklus I sebesar 0,16 dengan predikat rendah dan siklus II sebesar 0,46 dengan predikat sedang.

Penelitian Arta (2021) memperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPS dari siklus I sebesar 73,00 dan siklus II menjadi 84,00 dengan ketuntasan klasikal dari 70% di siklus I menjadi 90% di siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar IPS sebesar 20,00%.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal yang sama dengan penelitian peneliti terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model jigsaw. Hal membadakan penelitian terdahulu dan penelitian yang nantinya dilakukan peneliti adalah penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan diatas model pembelajaran Jigsaw sangat sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena model Jigsaw dapat mengaktifkan siswa, siswa lebih kritis mengenai masalah, dan siswa berani untuk mengutarakan pendapat. Media interaktif adalah alat bantu untuk menunjang berlangsungnya proses pembelajaran, pada penelitian ini media interaktif yang digunakan yaitu video powtoon. Video yang berisi animasi yang menjelaskan tentang materi pembelajaran yang dikemas secara apik dan menarik. Disamping itu penggunaan media pembelajaran berupa video powtoon juga sangat efektif, karena video powtoon yang berisi materi pembelajaran yang menampilkan video dalam bentuk animasi yang lucu dapat menarik siswa, di dalam pembelajaran siswa tidak merasa bosan dan siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sampai selesai.

Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk mencoba model pembelajaran Jigsaw dalam tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan” sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia berbantuan dengan video powtoon yang nantinya dapat menarik minat siswa

dalam proses pembelajaran. Maka latar belakang masalah tersebut membuat peneliti memfokuskan penelitian yang berkaitan dengan **“Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 1 Pada Tema 7 Melalui Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Powtoon”**. Penelitian dilakukan di SDN Sidomulyo 1, Kecamatan Wonosalam, Kabupaten Demak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru menggunakan model Jigsaw berbantuan media powtoon pada tema 7 di kelas V SDN Sidomulyo 1?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model Jigsaw berbantuan media powtoon pada tema 7 di kelas V SDN Sidomulyo 1?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model Jigsaw berbantuan media powtoon pada tema 7 di kelas V SDN Sidomulyo 1?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh dari penelitian, peneliti mempunyai tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan mengajar guru dalam menggunakan model Jigsaw berbantuan media powtoon pada tema 7 di kelas V SDN Sidomulyo 1.
2. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa menggunakan model Jigsaw berbantuan media powtoon pada di tema7 di kelas V SDN Sidomulyo 1.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model Jigsaw berbantuan media powtoon pada tema 7 di kelas V SDN Sidomulyo 1.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua manfaat diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Pada penelitian ini bermanfaat sebagai bahan informasi ilmiah, pengembangan teori pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Dengan adanya penelitian ini diharapkan sekolah mendapatkan informasi terkait penggunaan model Jigsaw berbantuan video powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Mampu mengatasi kejenuhan bagi siswa saat proses belajar, melatih siswa untuk berfikir kritis dalam menangani suatu permasalahan, siswa mampu bekerjasama dengan baik terhadap kelompoknya, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi Guru

Mampu memberikan wawasan bagi Guru bahwa perlu adanya penggunaan model pembelajaran yang baru seperti halnya model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang berupa video mampu menarik siswa dalam pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

- c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat memberi masukan terhadap model pembelajaran yang digunakan serta media untuk menunjang pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar IPS dan

Bahasa Indonesia khususnya penggunaan model pembelajaran Jigsaw.

d. Bagi Peneliti

Penerapan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan selama perkuliahan dan meningkatkan pengalaman terkait penggunaan model serta media yang inovatif dan interaktif.

### **1.5 Ruang Lingkup**

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 1 pada tema 7 melalui Penerapan Model Jigsaw berbantuan Media Powtoon” ruang lingkup dalam penelitian ini difokuskan kepada :

1. Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model Jigsaw berbantuan media video powtoon.
2. Penelitian memberi batasan kepada kelas V di SDN Sidomulyo 1 sebanyak 36 siswa, 16 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan.
3. Penelitian tindakan kelas memberi batasan terhadap muatan pembelajaran di tema 7 subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 3 terdiri dari 2 muatan yang pertama IPS memuat materi tentang faktor penyebab penjajahan bangsa Indonesia. Untuk Bahasa Indonesia memuat materi tentang teks narasi sejarah (mengetahui informasi penting dari sebuah teks).

### **1.6 Definisi Oprasional**

#### **1.6.1 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, pada hasil belajar nantinya akan terlihat peningkatan dari siswa itu sendiri. Hasil belajar terdiri dari tiga ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. siswa harus menguasai ketiga bidang tersebut. Kognitif dikaitkan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkaitan dengan sikap

dan nilai siswa selama pembelajaran, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan hasil belajar keterampilan.

Tercapainya tujuan pembelajaran merupakan salah satu indikator dari hasil belajar. Ranah kognitif mengurutkan kemampuan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. proses berpikir menggambarkan tahapan berpikir yang harus dikuasai siswa agar dapat menguasainya dan dapat menerapkan teori tersebut. Ranah kognitif ini terdiri dari beberapa kategori, yaitu : (1) mengingat, (2) memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, dan (6) menciptakan.

Pada penelitian ini hasil belajar yang ditingkatkan adalah ranah kognitif, penguasaan ranah kognitif siswa dapat dilihat dari aspek intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir. Pengetahuan dan keterampilan siswa terlihat dari perkembangan teori siswa dan memori berpikir siswa yang dapat menyimpan hal-hal baru yang mereka dapatkan. Secara umum, siswa yang mempunyai ranah kognitif yang kuat nantinya dapat mengingat memahami definisi baru. Selain itu kemampuan siswa mengingat teori yang baru diperolehnya sangat kuat.

### **1.6.2 Aktivitas Belajar Siswa**

Belajar sangat membutuhkan adanya aktivitas, karena tanpa proses itu pembelajaran tidak dapat terjadi dengan baik. Pada proses aktivitas pembelajaran harus meliputi seluruh aspek peserta didik, baik fisik maupun mental, sehingga terjadi perubahan dan dapat merubah perilaku dengan cepat, tepat, mudah dan benar. Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik fisik atau non-fisik yang dilakukan guna mendapatkan perubahan ke arah yang lebih baik (memperoleh pengetahuan dan pengalaman).

### **1.6.3 Keterampilan Mengajar Guru**

Guru harus memiliki kewibawaan terhadap siswa, karena guru memiliki kelebihan daripada siswa, hal ini juga terkait dengan pendidikan khusus yang sudah diperoleh guru untuk melakukan tugas mengajar, guru memiliki

pengetahuan dan keterampilan yang lebih dari siswa. Guru harus memiliki keterampilan memberikan penguatan, membuka dan menutup kelas, memimpin jalannya diskusi, memimpin kelas dan mampu menjelaskan kepada kelompok kecil maupun individu.

Penelitian ini menerapkan lima keterampilan mengajar guru yang meliputi : (1) keterampilan membuka pelajaran, (2) keterampilan menjelaskan materi, (3) keterampilan membimbing kelompok, (4) keterampilan dasar bertanya, dan (5) keterampilan menutup pembelajaran.

#### **1.6.4 Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang menggabungkan beberapa bagian materi di beberapa mata pelajaran dan mengemasnya dalam bentuk topik. Karakteristik dari pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung, menghilangkan batasan antar mata pelajaran, bersifat fleksibel, meningkatkan minat siswa dalam belajar karena pentingnya belajar ditunjukkan dengan terbentuknya keterkaitan antara konsep yang dihubungkan antara pengetahuan dan pengalaman.

#### **1.6.5 Model Jigsaw**

Model Jigsaw adalah model pembelajaran yang fleksibel, model pembelajaran kolaboratif dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok memilih perwakilan sebagai kelompok ahli, dan tim ahli ditugaskan untuk membahas suatu masalah, setelah itu diskusi dibawa ke kelompok ahli. Model ini mampu menarik minat siswa saat proses pembelajaran berlangsung dan siswa tidak mudah merasa bosan.

Sintak model Jigsaw sebagai berikut : (1) siswa dibagi dalam beberapa grup yang terdiri dari 4-6 siswa, (2) setiap grup diberi sub-konsep yang berbeda, (3) selanjutnya anggota staf ahli akan mendiskusikan topik permasalahannya, (4) grup ahli akan mendiskusikan konsep dari topik permasalahan, (5) setiap grup akan menjelaskan hasil dari diskusi yang telah

dilaksanakan, dan (6) pada bagian terakhir guru akan memberikan kuis dan dikerjakan siswa secara individu dan kelompok.

#### **1.6.6 Media Powtoon**

Media powtoon adalah alat bantu yang berupa video animasi yang berisi mengenai materi pembelajaran. Penjelasan terkait powtoon, powtoon adalah perangkat lunak atau aplikasi pembuat video animasi, di dalam aplikasi powtoon terdapat fitur-fitur yang lucu dan menarik, powtoon juga dapat ditambahkan audio. Dengan penggunaan media intraktif berupa powtoon akan terciptanya video pembelajaran yang menarik dan lucu, hal ini akan menarik antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran