

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 (Darusman, 2014:61).

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 yang saya lakukan di SDN Sampung Kelas IV pada tanggal 6 Januari 2023 secara nyata di lapangan dan juga beberapa sekolah yang ada di lingkungan terdekat sekolah tersebut, proses pembelajaran di sekolah masih banyak yang tidak melibatkan siswa atau masih berpusat pada guru, sehingga siswa kurang aktif dan kreatif serta kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran. Masih banyak para guru yang menggunakan metode ceramah yang mana guru sebagai pusat informasi menerangkan materi dan Siswa duduk manis mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru, sehingga Siswa menjadi pasif dan tidak kreatif (Sulastri dan Diana, 2009:16)

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 apabila ditunjang sebagai macam factor. 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 yang maksimal, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai. Salah satu mata Pelajaran yang termuat dalam kurikulum adalah mata Pelajaran IPA (Hamidah, dkk, 2014:49).

Menurut Tomlinson (2021: 45) Pembelajaran diferensiasi adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar individu setiap murid. 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 (Isjoni, 2011:15).

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),

Berdiferensiasi, Student Teams Achievement Divisions (STAD) dan pendekatan struktural yang meliputi Think Pair Share (TPS) dan Number Head Together (NHT).

Model pembelajaran 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, Juliati (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. Bahkan diskusi yang terdapat pada model pembelajaran jigsaw memungkinkan Siswa untuk saling melakukan transfer ilmu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran njigsaw mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan (Fadliyani et all, 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). Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw .

Selain menggunakan model pembelajaran jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi siklus makhluk hidup 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) 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 mapping meningkatkan daya ingat 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 paling kreatif dan efektif dalam membuat catatan sehingga dapat dikatakan mind mapping benar-benar memetakan pikiran orang yang membuatnya.

Bagian dari materi regulasi yang dianggap sulit oleh Siswa yaitu dalam pembelajaran IPAS. Faktor penyebabnya adalah gaya mengajar guru yang tidak sesuai, pandangan negatif siswa terhadap materi (Cimer, 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 all, 2011). 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.

Sebagai salah satu ujung tombak Pendidikan, maka guru berkewajiban untuk menciptakan sistem pembelajaran yang merdeka kepada peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu terus berkembang dan menguasai pengetahuan dan teknologi terkini. Berbagai macam strategi pembelajaran yang menginspirasi sangat dibutuhkan dalam melaksanakan merdeka belajar, salah satunya dengan melaksanakan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah serangkaian keputusan masuk akal (*Common sense*) yang dibuat oleh guru yang berorientasi kepada kenutuhan murid (Tomlinson, 2001). Pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu cara untuk guru memenuhi

kebutuhan setiap peserta didik sehingga peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran sesuai dengan kemampuan, apa yang disukai, dan kebutuhannya masing-masing sehingga mereka tidak frustrasi dan merasa gagal dalam pengalaman belajarnya (Breux dan Magee, 2010; Fox & Hoffman, 2011)

Catlin Tucker (2011) menjelaskan pentingnya pembelajaran diferensiasi, yaitu: 1) pembelajaran yang berdiferensiasi menantang peserta didik yang cerdas untuk menggali pembelajaran secara lebih dalam. Disisi lain pembelajaran berdiferensiasi juga menyediakan dukungan bagi peserta didik tingkat bawah atau peserta didik dengan ketidakmampuan belajar baik yang teridentifikasi maupun yang tidak teridentifikasi; 2) memberi kesempatan peserta didik untuk menjadi tutor sebaya. Sehingga dapat memperkuat pemahaman peserta didik yang telah menguasai materi memberikan dukungan bagi peserta didik yang masih kesulitan. Pembelajaran berdiferensiasi memiliki lima prinsip dasar yaitu kurikulum yang memiliki tujuan pembelajaran yang didefinisikan secara jelas, bagaimana guru menciptakan lingkungan belajar muridnya, bagaimana guru menciptakan lingkungan belajar yang mengundang murid untuk belajar dan bekerja keras mencapai untuk tujuan belajar yang tinggi, manajemen kelas yang efektif, dan penilaian berkelanjutan (Tomlinson, 2001).

Berdasarkan penjabaran di atas, maka terbentuk judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping dan Jigsaw Dalam Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Hasil Belajar Materi Siklus MakhluK Hidup Siswa Kelas IV Di 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 hamper 50% anak dibawah standar SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimal).
4. Pelaksanaan pembelajaran membosankan sehingga siswa kurang terlibat aktif dan kurang perhatian dari guru.

1.3. Rumusan Masalah

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

1. Adakah pengaruh model pembelajaran mind mapping dalam pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar materi siklus makhluk hidup siswa kelas IV Di Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran jigsaw dalam pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar materi siklus makhluk hidup siswa kelas IV Di Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang?
3. Adakah perbedaan pengaruh model pembelajaran mind mapping dan jigsaw dalam pembelajaran berdiferensiasi terhadap hasil belajar materi siklus makhluk hidup siswa kelas IV Di Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang?

1.4. Tujuan Penelitian

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

1. Menganalisis pengaruh model pembelajaran mind mapping terhadap hasil belajar materi siklus makhluk hidup siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.
2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar materi siklus makhluk hidup siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kecamatan Sarang Kabupaten Rembang.
3. Menganalisis pengaruh gabungan dua model pembelajaran mind mapping dan Jigsaw terhadap hasil belajar materi siklus makhluk hidup siswa kelas IV di 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 mind mapping dan jigsaw.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

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

b. Bagi guru

Semoga hasil penelitian ini menjadi bahan evaluasi sekaligus menjadi dasar kebijakan dalam pengambilan model pembelajaran, sehingga kedepannya 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 ini tidak luas maka perlu di Batasi dalam ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini adalah jenis quasi eksperimen untuk uji coba dalam penggunaan model pembelajaran mind mapping dan model pembelajaran jigsaw..
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 Variabel

Definisi operasional variable penelitian menurut Sugiyono (2015, h.38) adalah suatu atribut atau sifat atau nilai obyek atau kegiatan yang

memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, dalam penelitian ini definisi operasional variabelnya sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Mind mapping

Model pembelajaran mind mapping merupakan model pembelajaran yang mengembangkan kreatifitas, keaktifan, daya hafal, pengetahuan dan kemandirian Siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Aris Shoimin (2014:105), “Mind Mapping atau pemetaan pikiran adalah Teknik pemanfaatan seluruh otak dengan menggunakan citra visual dan prasarana grafis lainnya untuk membentuk kesan”. Mind mapping juga dapat mempermudah Siswa dalam materi siklus makhluk hidup dengan mengingat bentuk gambar, symbol, suara, bentuk-bentuk. Langkah-langkah mind map yaitu mulailah dari bagian Tengah kertas kosong yang sisi panjangnya diletakkan mendatar, kemudian gunakan gambar atau foto untuk ide sentral (sebuah gambar bermakna seribu kata dan membantu kita menggunakan imajinasi serta membantu konsentrasi otak), gunakan warna (warna membuat mind map lebih hidup, menamnah energi kepada pemikiran kreatif dan menyenangkan), hubungkan cabang-cabang utama ke gambar pusat dan hubungkan cabang-cabang tingkat dua dan tiga ke tingkat satu dan dua, dan seterusnya), buatlah garis melengkung dan organik agar menarik mata, gunakan satu kata kunci untuk setiap garisnya, gunakan gambar pada setiap cabang mind map.

2. Model Pembelajaran Jigsaw

Model pembelajaran jigsaw adalah salah satu variasi model Collaborative Learning, yaitu proses belajar kelompok dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota. Model pembelajaran jigsaw merupakan model pembelajaran yang terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok, yang bertanggungjawab atas penguasaan bagian materi belajar, dan mampu mengajarkan bagian

tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya. Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan bentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa. Manfaat model pembelajaran jigsaw yaitu meningkatkan hasil belajar, meningkatkan daya ingat, dapat digunakan untuk mencapai daya penalaran Siswa dalam tingkat tinggi, mendorong tumbuhnya motivasi intrinsik, meningkatkan perilaku siswa terhadap penyesuaian social.

3. Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi adalah proses belajar mengajar dimana peserta didik dapat mempelajari materi Pelajaran sesuai dengan kemampuan, apa yang disukai, dan kebutuhannya masing-masing sehingga mereka tidak merasa gagal dalam pengalaman belajarnya (Magee dan Breaux 2010).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya, prestasi belajar yang dicapai Siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar ini diambil dari nilai posttest setelah perlakuan dengan model pembelajaran mind mapping maupun model pembelajaran jigsaw. Factor yang mempengaruhi hasil belajar Siswa yaitu factor internal (aspek fisiologis Siswa, intelegensi, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian), factor eksternal (lingkungan social, lingkungan non-sosial). Hasil belajar yang dimaksud pada penelitian ini adalah hasil belajar secara akademik yang ditinjau dari tiga hal ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik dari kelas eksperimen 1, kelas eksperimen 2 dan juga kelas kontrol.