

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah interaksi antara komponen yang esensial dalam upaya mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan itu sendiri tidak terlepas dari dua hal, yaitu belajar dan mengajar yang di dalam ilmu pendidikan dinamakan dengan pembelajaran. Belajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh seorang guru sebagai pengajar.<sup>1</sup>

Pendidikan juga selalu mendapatkan perhatian dari setiap tokoh-tokohnya dalam setiap ruang dan waktu. Berbicara tentang pendidikan seolah-olah tidak pernah mati, dalam kondisi apapun pendidikan selalu dibicarakan. Baik dalam kondisi berkembang dan maju maupun dalam kondisi *stagnan* atau bahkan dalam kondisi terpuruk sekalipun. Hal ini menunjukkan *signifikansi* posisi dan kedudukan pendidikan dalam peradaban manusia.

Sebagai tabiat perkara duniawi, pendidikan dalam realitanya mengalami kembang kempis. Situasi ini tidak terlepas dari pengaruh peranan tokoh-tokoh yang berkecimpung dalam ranah pendidikan tersebut, ketika tokoh-tokohnya kritis dan proaktif terhadap masalah pendidikan yang mengemukan, maka

---

<sup>1</sup> Hasan Basri, *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), hlm, 7.

pendidikan yang ada pada masanya akan melahirkan hasil-hasil pendidikan yang memuaskan dalam setiap bidangnya.<sup>2</sup>

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh pendidikannya, dan majunya pendidikan ditentukan oleh manusianya. Oleh Karena itu, pendidikan memerlukan pembelajaran yang efektif dan efisien. Adapun tujuan pendidikan menurut Sisdiknas 2003 adalah mengembangkan potensi peserta didik, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga Negara yang demokrasi, bertanggung jawab dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan pendidikan yang telah dirumuskan dalam UU Sistem pendidikan Nasional diharapkan mampu melahirkan manusia Indonesia yang : (1) Religius dan bermoral; (2) Menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan; (3) sehat jasmani dan rohani; (4) Berkepribadian dan bertanggung jawab. Keempat karakteristik manusia tersebut hakekatnya bersifat universal dan masih perlu diterjemahkan ke dalam rumusan yang operasional dan terkait dengan perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat internasional.

Pendidikan dipandang sebagai suatu proses, maka proses tersebut akan berakhir pada tercapainya tujuan pendidikan.<sup>3</sup> Untuk mencapai tujuan tersebut, maka sebagai seorang pendidik atau seorang guru harus membuat perangkat pembelajaran yang meliputi : (1) Kompetensi Inti; (2) Kompetensi Dasar; (3) Tujuan Pembelajaran; (4) Metode Pembelajaran; (5) Media Pembelajaran; (6) Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran.

---

<sup>2</sup> Ahmad Tafsir, *fisafat pendidikan islam*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2006), hlm 40

<sup>3</sup> *Jurnal Kependidikan* , Vol. II No. 1 Mei 2014.

Dalam format rencana pembelajaran, disebutkan tentang media pembelajaran yang digunakan. Jadi, seorang guru seharusnya menyiapkan media pembelajaran yang berguna untuk menunjang kinerja guru dalam mengajar dan membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran.

Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, media pembelajaran juga mampu merangsang siswa untuk bisa mengingat kembali apa yang sudah dipelajari. Jadi media yang baik akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan mendorong siswa untuk melakukan praktik-praktik yang benar. Karena secara implisit media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>4</sup>

Media gambar termasuk dalam salah satu jenis media visual. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan panca indra penglihatan.<sup>5</sup> Dalam penelitian ini media yang digunakan oleh peneliti sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi siswa dan membantu guru untuk menyampaikan materi yang berupa gambar yang hanya dapat dilihat.

Dapat dirumuskan dari sudut normative, karena pendidikan menurut hakikatnya memang sebagai suatu peristiwa yang memiliki norma. Artinya, bahwa dalam peristiwa pendidikan, pendidik dan anak didik berpegang pada ukuran norma hidup, pandangan terhadap individu dan masyarakat, nilai-nilai moral, kesusilaan yang semuanya merupakan

---

<sup>4</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: raja Grafindo Persada. 2013, hlm3-4

<sup>5</sup> Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV.Pustaka Setia. 2011), hlm . 248

sumber norma didalam pendidikan. Aspek itu sangat dominan dalam merumuskan tujuan secara umum.<sup>6</sup>

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membelajarkan kecakapan akademik (*academic skill*), sekaligus keterampilan sosial (*social skill*) termasuk interpersonal skill. Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman2012). Salah satu pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran Jigsaw.<sup>7</sup> Model pembelajaran jigsaw adalah model yang menitik beratkan proses belajar kepada kerja kelompok peserta didik yang dibagi dalam bentuk kelompok kecil. Model ini juga dilakukan dengan mendorong peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan mengelola informasi sehingga siswa secara langsung mampu untuk meningkatkan ketrampilan komunikasi dari materi yang telah diberikan oleh guru. Karena jenis model-model kooperatif ini yang paling fleksibel yang bisa dapat diterapkan dalam jenjang pendidikan apapun.<sup>8</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, maka model pembelajaran Jigsaw merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan

---

<sup>6</sup>BSNP. *Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Model Silabus Mata Pembelajaran SD/MI*. (Jakarta: BP. Cipta Jaya, 2006). Hlm 57.

Depdiknas. *Model pembelajaran Tematik Kelas awal SD/MI*. ( Jakarta : Depdiknas, 2007 ). Hlm 26

<sup>7</sup>Slavin,R.E.*Cooperative Learning: Teori, riset dan praktik*. (Terjemahan Nurulita Yusron). Bandung: Nusa Media, 2011, hlm, 102.

<sup>8</sup> Slavin. *Cooperatif Learning:Teor, riset dan praktik*. Bandung: Nusa Media, 2008, hlm 110.

keahlian dalam menyelesaikan persoalan tertentu. Untuk dapat menguasai semua materi pelajaran maka peserta didik harus saling tergantung dengan teman satu timnya.<sup>9</sup>

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan pembelajaran Tema3 di MI Pancasila Sumber Kembar, hasil belajar Temanya belum begitu maksimal dan kurang dari KKM (70). Jadi berdasarkan paparan diatas peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif tipe jigsaw belum maksimal dan bahkan belum digunakan, sehingga peneliti dapat mengambil judul "*Pengaruh Penggunaan Media Gambar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe JigSaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pelajaran Tema 3 di MI Pancasila Sumber Kembar*".

Dengan harapan peneliti ingin membuat siswa mudah memahami suatu materi yang disampaikan guru dan mencapai hasil belajar yang maksimal. Penggunaan metode pembelajaran Jigsaw untuk menumbuhkan siswa lebih kreatif, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam memahami pelajaran Temadan meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran yang masih dianggap sulit dipahami bagi Siswa MI Pancasila Sumber Kembar Kelas II dikarenakan beberapa faktor seperti :

- a. Pembelajaran yang dilakukan masih secara konvensional
- b. Model pembelajaran kurang bervariasi
- c. Siswa kurang konsentrasi
- d. Tujuan hasil belajar siswa pada pelajaran Temakurang optimal

---

<sup>9</sup>Lie, Anita. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo, 2008, hlm 53

## B. Rumusan masalah

Adapun rumusan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan media gambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran Tema 3, Sub Tema 2, Pembelajaran ke-1 di MI Pancasila Sumber Kembar ?

## C. Tujuan penelitian

Tujuan yang diteliti adalah

1. Mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan mediagambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran Tema 3 di MI Pancasila Sumber Kembar.

## D. Manfaat Penulisan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan baik secara teoritis maupun secara praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai alat alternative pembelajarann oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tema 3 di MI dan penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pengaruh model pembelajaran dalam merespon materi pembelajaran dan motivasi belajar dari guru terhadap hasil belajar siswa.

### 2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini difokuskan kepada siswa kelas 2 dengan mata pelajaran yang diamati adalah mata pelajaran Tema sebagai objek dan materinya. Sehingga para pembaca, guru, atau pihak-pihak lain yang berkepentingan diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan dalam aplikasi dalam proses pembelajarannya. Hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan komitmen sekolah dalam meningkatkan meningkatkan kualitas peserta didik menjadi semakin baik lagi.

b. Bagi Guru atau Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan mengembangkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan penulis dan semua pihak yang berkepentingan dapat lebih memahaminya.

c. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mendapatkan pengalaman baru dalam proses belajar dan dapat meningkatkan motivasi untuk aktif dalam kegiatan belajar sehingga terpacu untuk terus berlomba-lomba menjadi yang terdepan dalam prestasi.

## **E. Definisi Operasional**

1. Media gambar adalah alat atau sarana komunikasi yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Media gambar juga dapat merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menyampaikan gambar serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran. Media gambar ini juga dapat bermanfaat dalam penyerapan informasi yang akan

disampaikan oleh guru dan sangat membantu dalam mengembangkan imajinasi dan pola pikir anak.<sup>10</sup>

2. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran yang mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok kecil tersebut.
3. Model Jigsaw adalah proses belajar siswa secara kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa dan saling bekerja sama dalam mempelajari suatu materi yang diberikan serta materi yang sudah dikuasai disampaikan kepada anggota kelompok lain.
4. Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu yang lama bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik, sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

---

<sup>10</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2007. Hlm, 67.