

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pendidikan yang terpadu yang mana merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary Approach*) dari berbagai Ilmu Sosial. Dapat dikatakan bahwa IPS merupakan hasil kombinasi, hasil pemfusiaan atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik. Mata pelajaran tersebut mempunyai ciri-ciri yang sama, sehingga dipadukan menjadi satu bidang studi yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Hidayati, dkk: 2009). Artinya bahwa bidang studi IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu.

Ditinjau dari kepustakaan kurikulum pendekatan terpadu tersebut dinamakan pendekatan "*broadfielt*". Dengan pendekatan tersebut batas disiplin ilmu menjadi lebur, artinya terjadi sintesis antara beberapa disiplin ilmu. Dengan demikian sebenarnya IPS itu berinduk kepada Ilmu-ilmu Sosial, dengan pengertian bahwa teori, konsep, prinsip yang diterapkan pada IPS adalah teori, konsep, dan prinsip yang ada dan berlaku pada Ilmu-ilmu Sosial. Ilmu Sosial dipergunakan untuk melakukan pendekatan, analisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang dilaksanakan pada pengajaran IPS.

Berbicara tentang analisis dan alternative pemecahan masalah sosial, dewasa ini terjadi banyak masalah atau kasus terutama kasus pandemic covid 19, sehingga proses pembelajaran dilakukan secara daring. Namun kiranya masalah ini tidak menjadikan kendala di dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran tetap efektif dengan dibantu oleh para pembelajar yang mumpuni. Dari pembelajaran secara teoritik sampai pada proses pembelajaran praktis dapat diterima oleh pembelajar dengan sangat baik. Pembelajaran dikemas dengan menggunakan media elektronika dengan berbagai inovasi sehingga menjadi sangat menarik, variatif dan menantang. Sebenarnya pembelajaran berbasis media elektronika salah satunya video pembelajaran bukanlah hal yang baru, tetapi sudah banyak dilakukan, bahkan para ahli sudah banyak melakukan penelitian tentang media pembelajaran tersebut. Model pembelajaran berbantuan video sangat tepat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh yakni dalam sistem pembelajaran on line yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu.

Pada umumnya pembelajaran e-learning didefinisikan sebagai pembelajaran yang bertentangan dengan pembelajaran tatap muka (Ryan et al.,2016). Fitur yang paling menonjol adalah tidak adanya ruang kelas fisik, karena digantikan oleh penggunaan media teknologi yang berbasis web yang menawarkan peluang untuk pembelajaran di luar kelas yang independen terhadap waktu, tempat, dan kecepatan (Northey *et al.*,2015). Didukung pula oleh beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa komunitas pembelajaran online dapat membantu menciptakan perasaan terhubung dengan sesama peserta didik dan

dapat membantu membangun kepercayaan pada siswa lain sebagai sumber untuk konstruksi pengetahuan dan pertumbuhan pengetahuan (Cho dan Tobias, 2016).

Bagaimanapun situasinya proses pembelajaran ataupun perkuliahan tetap berlangsung, demikian juga adanya untuk studi ilmu humaniora dalam studi IPS. Tentang Studi Sosial ini, Sanusi (1971) memberi penjelasan sebagai berikut: Studi Sosial tidak selalu bertaraf akademis-universitas, bahkan merupakan bahan-bahan pelajaran bagi siswa sejak pendidikan dasar. Selanjutnya dapat berfungsi sebagai pengantar bagi lanjutan atau jenjang berikutnya kepada disiplin Ilmu Sosial. Studi Sosial bersifat interdisipliner dengan menetapkan pilihan masalah-masalah tertentu berdasarkan suatu rangka referensi dan meninjaunya dari beberapa sudut sambil mencari logika dari hubungan-hubungan yang ada satu dengan lainnya. Jadi pelajaran IPS mempelajari gejala dan masalah sosial di masyarakat dan tidak hanya menekankan pada bidang teoritis, melainkan lebih kepada bidang praktis, tidak terlalu bersifat akademis-teoritis, melainkan merupakan pengetahuan praktis yang dapat diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Pembelajaran IPS di sekolah, khususnya di SMP bukanlah suatu program pendidikan disiplin ilmu, melainkan suatu kajian tentang masalah-masalah sosial yang dikemas sedemikian rupa dengan mempertimbangkan faktor psikologis perkembangan peserta didik untuk program pendidikan. Mata Pelajaran IPS di SMP adalah salah satu mata pelajaran kelompok keilmuan yang wajib diikuti oleh siswa SMP sesuai dengan struktur kurikulum baik menurut KTSP maupun Kurikulum 2013. Sebagai salah satu mata pelajaran pokok, pelajaran IPS ini merupakan satu program pendidikan terpadu yang memberdayakan peserta didik

untuk menguasai pengetahuan, dan sikap, serta keterampilan sosial yang diperlukan untuk dapat menjadi warga negara yang baik dan demokratis (Winataputra, 2001). Melalui mata pelajaran ini, siswa pada umumnya mempelajari bagaimana manusia beraktivitas di dalam lingkungannya dalam dimensi ruang dan waktu. Untuk kepentingan ini tidaklah dapat dipungkiri bahwa siswa dapat belajar dengan pendekatan keilmuan seperti Geografi, Sejarah, Ekonomi, Sosiologi, serta pengetahuan sosial pada umumnya, dan dapat pula dengan pendekatan terintegrasi dengan model tematik (Gunawan, 2012).

Mata pelajaran IPS di SMP pada umumnya bertujuan antara lain: (1) mengenal kehidupan masyarakat dalam berbagai aspek dan lingkungannya; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri (*karning skills*), memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan keterampilan dalam kehidupan sosial bermasyarakat; (3) memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial budaya, kebangsaan, dan kemanusiaan, serta kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai tersebut; dan (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, dan global (Depdiknas, 2006). Begitu kompleksnya tujuan pendidikan IPS yang ingin dicapai, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa pembelajaran IPS memiliki fungsi dan peran yang vital dan strategis dalam rangka meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan kompetensi sosial untuk menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, nilai dan sikap, keterampilan, komitmen, konfidensi, kompetensi, dan budaya sosial kewarganegaraan. Peningkatan kecerdasan dan kompetensi sosial ini sangat penting, bagi setiap warga negara

atau warga masyarakat karena setiap warga akan terlibat langsung dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Dalam kehidupan bermasyarakat setiap warga akan dihadapkan pada berbagai masalah sosial.

Seorang guru harus dapat mengupayakan agar pendidikan IPS ini bisa diterapkan dengan baik, sehingga pelajaran ini betul-betul bermanfaat bagi kehidupan siswa, bermanfaat bagi masyarakat, dan bermanfaat bagi seluruh kehidupan manusia dalam memecahkan masalah sosial yang dihadapi dalam lingkungannya. Bagaimanapun mau tidak mau harus diupayakan pendidikan yang lebih bermakna bagi siswa yang mana pengetahuan dibangun dengan dasar informasi yang diperoleh secara alami. Untuk tujuan tersebut, lingkungan belajar harus dibangun sedemikian rupa untuk memberikan pemahaman dan menjelaskan secara kongkret teori-teori atau konsep-konsep yang disampaikan kepada siswa. Agar lebih bermakna serta dasar pengetahahuan dapat dimanfaatkan siswa dalam kehidupan sehari-hari, ilmu pengetahuan harus dibangun secara bertahap dan sedikit demi sedikit sesuai dengan tahap perkembangan kemampuan siswa. Hal ini memang menjadi tantangan bagi guru sebagai seorang pendidik yang professional.

Menyikapi masalah tersebut, maka sebagai seorang guru maupun seorang pendidik dituntut lebih tanggap dan selalu berusaha melakukan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran misalnya dengan memilih model pembelajaran yang inovatif yang memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih menantang dan menyenangkan. Model pembelajaran terdapat penjelasan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam

merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Model pembelajaran yang dilakukan juga beragam. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011).

Pemilihan model pembelajaran yang sesuai merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang mesti dimiliki oleh seorang guru. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran diduga akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Riyadi, *et.al.* (2012:313) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

H. Martinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan (2013:30-32) bahwa guru sebagai tenaga profesional bertugas merencanakan, melaksanakan, menilai, membimbing, melatih, melakukan penelitian, memenuhi standar kompetensi. Guru wajib menciptakan suasana pendidikan yang bermakna menyenangkan, kreatif, dinamis, dialogis, berkomitmen meningkatkan mutu pendidikan, memberi tauladan, menjaga nama baik lembaga. Guru berperan untuk mampu melakukan interaksi, pengasuhan, mengatur tekanan, memberi fasilitas, perencanaan, pengayaan, menangani masalah, membimbing dan memelihara. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik dengan hasil yang maksimal apabila guru memahami semua tugas-tugasnya dengan baik.

Menurut Aunurrahman (2011) keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan seorang guru di dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang efektif di dalam proses pembelajaran dimana peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan menanamkan pengetahuan saja, tetapi juga mampu menerapkan pembentukan kreativitas pesertadidik, sehingga diperlukan peran aktif dari peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan upaya untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik melalui model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Eksistensi yang ada saat ini di lapangan khususnya di SMP N 1 Kerambitan pembelajaran masih bersifat teacher sentris, yaitu pembelajaran berpusat pada gurunya, padahal zaman sudah berubah, informasi media, sumber pembelajaran sudah sedemikian beragam. Banyak sekali diadakan webinar-webinar tentang desain pembelajaran inovatif, media pembelajaran, sumber pembelajaran yang dikemas oleh Kemendikbud dan bisa diikuti secara gratis, bahkan diberikan sertifikat untuk mendukung pengembangan profesi guru dalam menunjang kenaikan pangkat atau jabatan fungsional guru. Informasi dapat didapat dalam hitungan detik, dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Model pembelajaran inovatif kian marak dikemas dengan sangat menarik yang bisa memberikan stimulus terhadap siswa sehingga lebih tertarik dengan pelajaran yang bermuara pada *life skill* yang nantinya diharapkan bisa mencapai

kemampuan yang holistik sehingga bisa mengantarkan individu-individu ke arah kemandirian dan kedewasaan.

Seorang guru seharusnya dapat memahami dan memilih metode, strategi, pendekatan, model serta teknik yang tepat dalam melaksanakan pembelajaran sehingga kondisi pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan guru itu sendiri. Guru yang baik menurut Yuliani Nurani Sujiono (2009:13) memiliki banyak sifat dan ciri khas, yaitu: kehangatan hati, kepekaan, mudah beradaptasi, jujur, ketulusan hati, sifat yang bersahaja, sifat yang menghibur, menerima perbedaan individu, mampu mendukung pertumbuhan tanpa terlalu melindungi, badan yang sehat dan kuat, ketegaran hidup, perasaan kasihan/keharuan, menerima diri, emosi yang stabil, percaya diri, mampu untuk terus menerus berpartisipasi dan dapat belajar dari pengalaman yang diperoleh selama proses pembelajaran maupun melalui pengalaman orang lain.

Ironisnya bahwa guru tidak pernah menyadari hal tersebut model pembelajaran yang diterapkan tetap saja didominasi oleh pembelajaran tradisional. Guru merasa nyaman dengan model pembelajaran konvensional, bahkan menyatakan bahwa hal tersebut merupakan tradisi dalam suatu pembelajaran. Nah hal ini sangat berbeda dengan program pemerintah yang dicanangkan dalam Permendiknas RI No. 41 tahun 2007 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis

peserta didik. Karena itu orientasi pembelajaran harus ditekankan kepada peserta didik sebagai subjek, yang harus aktif dan kreatif melaksanakan proses pembelajaran dengan arahan dan bantuan dari guru.

Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar. Model pembelajaran yang inovatif, menarik, dan menyenangkan akan memberikan motivasi yang sangat signifikan. Siswa akan merasa tertantang untuk belajar, dan berusaha untuk mencari tahu sesuatu yang baru. Mereka berlomba untuk mengejar prestasi berupaya mencari sumber-sumber belajar dengan baik. Tetapi ditengah-tengah keberagaman karakteristik siswa terdapat pula perbedaan-perbedaan yang sangat signifikan, yang mana ada sekelompok siswa yang antusias dalam belajar namun pada kelompok lain ada yang memiliki semangat belajar yang rendah.

Motivasi peserta didik di dalam kelas yang berbeda merupakan suatu tantangan bagi guru dalam merancang model pembelajaran yang baik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Motivasi belajar menurut Uno (dalam Sumantri, 2015) adalah dorongan dan kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Jadi, pada dasarnya motivasi merupakan suatu kekuatan yang dapat mendorong seseorang melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi memiliki prestasi akademik dan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi rendah.

Permasalahan ini juga diungkap oleh pakar pendidikan yang lain seperti Suryabrata. Suryabrata dalam Ismail(2012:176) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: (1) faktor *internal* peserta didik, dan (2) faktor

*eksternal* peserta didik. Faktor *internal* peserta didik berkaitan dengan sikap, minat, bakat, emosi, kecerdasan, kemampuan, dan sebagainya. Faktor *eksternal* peserta didik berkaitan dengan faktor guru, sarana dan fasilitas belajar, kurikulum, metode, model pembelajaran yang diterapkan, bentuk evaluasi yang diterapkan, tujuan, lingkungan keluarga, sekolah, serta masyarakat. Faktor-faktor yang mempengaruhi pertumbuhan anak menurut Ari Sulistiyo (2011:21) menyatakan: 1) faktor internal, faktor yang bersumber dari dalam diri seperti genetik dan proses selama proses kehamilan, 2) faktor eksternal yaitu faktor-faktor luar seperti lingkungan masyarakat, keluarga, gizi, penyakit, dan aktivitas fisik. Faktor bakat juga diduga dapat memengaruhi prestasi belajar IPS di sekolah (Munandar, 1992). Faktor bakat yang merupakan faktor kecerdasan bawaan tertentu umumnya dapat memengaruhi hasil belajar yang lebih baik, dan bakat seseorang siswa memang pada umumnya berbeda-beda

Memperhatikan kutipan- kutipan yang sudah diungkapkan pada alinea- alinea di atas bahwa ada suatu kondisi yang ideal yang harus dikuasai oleh seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran mengisyaratkan bahwa guru benar-benar melakoni tugasnya sebagai educator, motivator, fasilitator, dan mediator, berbekal empat kompetensi yang harus dikuasai oleh seorang guru. Jadi guru harus mampu melaksanakan semua tugas-tugasnya dengan sebaik-baiknya agar peningkatan mutu pendidikan dapat dicapai sesuai harapan. Namun kenyataan yang ada di lapangan ternyata tidak sesuai dengan semua harapan tadi, ini terlihat pada nilai pendidikan IPS yang relatif rendah diusung dengan rendahnya motivasi belajar siswa. Besarnya kesenjangan antara harapan dengan

apa yang terjadi di lapangan akibat ketidakmampuan guru, menggunakan variasi metode pembelajaran secara maksimal, kurangnya media pendukung serta kebiasaan anak-anak yang lebih senang bersantai daripada belajar membuat peneliti berupaya untuk memecahkan masalah yang ada.

Kenyataan yang terjadi di lapangan yakni Pembelajaran IPS selama ini cenderung masih merupakan mata pelajaran hafalan yang memberatkan dan membosankan siswa, niscaya hanya sedikit sekali siswa yang menyukai pelajaran IPS. Prestasi belajar IPS siswa secara nasional juga cenderung relatif rendah. Dalam beberapa kasus di sekolah bahkan dilaporkan bahwa prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS paling rendah dibandingkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran lainnya (Sukadi, 2006). Terjadi kesenjangan antara tujuan pembelajaran IPS di sekolah, dengan mutu yang diperoleh khususnya di tingkat SMP, karena pencapaian prestasi belajar IPS siswa secara nyata sangatlah rendah bahkan paling rendah di antara mata pelajaran lain yang diujikan secara nasional.

Salah satu faktor penyebabnya adalah model yang sangat umum dipilih oleh guru atau guru merasa lebih nyaman menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan metode pembelajaran *Student Team Achievement Divitions* (STAD), proses belajar mengajar lebih menekankan fungsi guru sebagai pemberi informasi. Model pembelajaran STAD masih lebih menekankan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teachercentered*). Guru mengatur secara ketat proses pembelajaran baik dari segi topik, mutu, maupun strategi. Tujuan akan dicapai secara maksimal bila guru mampu mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan secara tepat sehingga dapat ditiru oleh siswa. Sementara siswa

hanya pasif mendengarkan penjelasan-penjelasan guru. Guru mentransfer ilmu sedemikian rupa tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Penjelasan mengenai konsep/prinsip IPS telah dirancang sedemikian rupa oleh guru, dimulai dari teori/definisi/teorema, diberikan contoh-contoh, dan diberikan latihan soal. Tugas-tugas diatur secara ketat sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Model pembelajaran STAD ini memang lebih cocok diberikan kepada siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah karena siswa yang seperti ini cenderung tidak kreatif dan hanya menerima materi pelajaran sebatas yang diterangkan oleh guru saja, tanpa berusaha menemukan alternatif lain dalam pemecahan masalah. Inilah sebagai pemicu terjadinya mutu pelajaran IPS relatif rendah. Dari realita tersebut, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang nantinya bermuara pada kualitas yakni peningkatan mutu pendidikan untuk mencapai kompetensi yang lebih optimal, yang mana kompetensi merupakan perpaduan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak, (Ashan, 1981) mengemukakan bahwa kompetensi diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang dikuasai oleh seseorang yang telah menjadi bagian dari dirinya, sehingga ia dapat melakukan perilaku-perilaku kognitif, efektif dan psikomotorik dengan sebaik-baiknya.

Alternatif pemecahan masalah maka diajukan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw. Dalam pelaksanaan pembelajaran model jigsaw ini, kegiatan yang dilakukan oleh guru adalah dengan membuat kelompok-kelompok

belajar yang nantinya dipakai bahan untuk dapat saling berinteraksi dan saling memunculkan strategi memecahkan masalah yang efektif. Model pembelajaran jigsaw adalah salah satu bagian dari model pembelajaran kooperatif dimana peserta didiknya dibagi dalam beberapa kelompok yang terdiri dari kelompok-kelompok kecil. Arends (dalam Yamin, 2017) mengatakan bahwa: "pembelajaran kooperatif tipe jigsaw merupakan suatu bentuk model pembelajaran kooperatif dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang secara heterogen dan bekerja sama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi tersebut kepada anggota kelompok yang lain".

Rusman (2011:218) mengatakan bahwa: "model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam bentuk kelompok kecil". Jigsaw dikembangkan oleh Aronson sebagai bagian dari pembelajaran 'kooperatif learning'. Jigsaw dikembangkan untuk meningkatkan rasa tanggung jawab untuk pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran yang lain. Pembelajaran inovatif Tipe Jigsaw berbeda dengan belajar kelompok biasa karena pada pembelajaran inovatif ini siswa tidak hanya bertanggung jawab pada diri sendiri tetapi juga bertanggung jawab pada kelompok

Sehubungan dengan itu Sudrajat (2008:58) menyatakan bahwa; Peran setiap individu dapat dimaksimalkan dalam belajar secara kooperatif karena (1) sumbangan setiap anggota diakui, (2) siswa belajar mengintegrasikan dan mensintesis beraneka pandangan siswa lain dalam satu kelompok, (3) siswa belajar memilih beberapa alternatif yang tersedia untuk mengetes pendapat mereka atau pendapat orang lain, (4) siswa melakukan beraneka ragam tugas yang selalu disesuaikan dengan kemampuan masing-masing namun dibantu oleh siswa lain dalam satu

kelompok, (5) setiap anggota kelompok dapat dievaluasi berdasarkan atas kriteria sendiri.

Model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw memiliki keunggulan diantaranya: 1) siswa mampu meningkatkan hasil belajar siswa, dengan siswa tidak memiliki ketergantungan pada guru, namun siswa akan menambah kepercayaan berfikir secara mandiri, 2) dapat meningkatkan rasa percaya diri, mampu menyatakan ide atau gagasan dengan bahasa verbal, 3) meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat dan lebih termotivasi, mewujudkan interaksi yang seimbang diantara sesama, 4) siswa dapat menerapkan pembelajaran kooperatif ini dengan menyelesaikan tugas-tugas yang kompleks, 5) mampu menghilangkan prasangka buruk terhadap teman sebayanya dengan siswa lain yang berprestasi dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ternyata lebih mementingkan orang lain, tidak bersifat kompetitif dan tidak memiliki rasa dendam.

Sesuatu yang sangat mendasar memang model pembelajaran ini memiliki banyak keunggulan, namun ada pula kekurangan dari model pembelajaran jigsaw adalah sebagai berikut: 1) kurangnya timbal balik ilmu dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang dan siswa yang memiliki prestasi tinggi akan mengarah kepada kekecewaan, hal ini disebabkan peran anggota yang pandai lebih dominan, 2) siswa yang memiliki kemampuan yang lebih akan lebih cepat menangkap dibandingkan dengan siswa yang memiliki kemampuan rendah, hal ini akan berdampak pada kekecewaan pada kelompok yang pintar pada saat berada dikelompok ahli (Sugianto, 2007). Jadi kebutuhan siswa di dalam pembelajaran belum semuanya dapat terakomodir.

Inovasi yang perlu dilakukan adalah memperbaiki model pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran *Jigsaw* berbantuan video- video pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan sebab dalam kegiatan pembelajaran inilah transfer berbagai kompetensi berlangsung. Sesuai dengan kondisi saat ini yakni mewabahnya pandemic covid -19 yang memaksakan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh dengan pembelajaran on line berbantuan video – video pembelajaran secara intens dengan berbagai inovasi hal ini tentu saja dikarenakan perkembangan teknologi sangat pesat, khususnya di bidang teknologi informasi. Jadi sudah merupakan keharusan untuk memanfaatkan teknologi informasi tersebut ke dalam dunia pendidikan.

Eksistensi pembelajaran yang ada di sekolah saat ini khususnya di daerah pedesaan pada umumnya masih teacher centries (berpusat pada guru) dan belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal,serta belum memanfaatkan media teknologi informasi, khususnya internet. Kondisi seperti ini harus segera diperbaiki dengan berupaya mengadakan inovasi pembelajaran dengan metode variatif di antaranya dengan menggunakan media pembelajaran. Guru mengemas pembelajaran sedemikian rupa untuk menarik minat siswa di dalam membangun konteks belajar dengan menayangkan video-video pembelajaran yang sangat unik dan menarik dalam artian pembelajaran dikemas dengan kebutuhan siswa saat ini.

Bersandar dengan adanya kesenjangan antara harapan pemerintah dengan realita yang terjadi di lapangan maka ada sisi menarik untuk dikaji dan dicermati yang menggiring perhatian peneliti untuk melakukan studi tentang prestasi belajar siswa SMP terkait dengan mata pelajaran IPS melalui perbaikan model

pembelajaran. Banyak penelitian telah dilakukan oleh para akademisi pendidikan untuk mengkaji efektivitas model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di dalam menyajikan materi pembelajaran di dalam kelas. Kendala yang dihadapi dalam penelitian agak beragam namun yang jelas adalah kesemua dari penelitian itu mempunyai warna untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kualitas hasil pembelajaran di kelas. Untuk itu, peneliti mencoba melakukan sebuah kajian untuk memperkuat hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penerapan teori-teori tentang desain pembelajaran.

Penerapan desain pembelajaran yang dimaksud adalah penerapan model pembelajaran *Jigsaw* untuk meningkatkan pemahaman tentang ilmu-ilmu sosial terkait dengan humaniora yang merupakan fundamental untuk keajegan berbangsa dan bernegara ini. Memang banyak penelitian yang sudah dilakukan oleh para akademisi, namun dalam hal ini peneliti ingin memberikan warna baru dengan mengikuti kondisi kekinian yaitu mengajukan model pembelajaran inovatif variatif yakni dengan mengajukan model pembelajaran *jigsaw* berbantuan video pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, lebih menantang, pembelajaran lebih bersifat HOT sebagaimana tuntutan dari kurikulum. Sangat perlu juga kiranya untuk disampaikan bahwa hasil penelitian ini pada nantinya diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menguatkan temuan-temuan penelitian terdahulu sehingga makin menguatkan teori tentang pengaruh model

pembelajaran secara kooperatif terhadap prestasi belajar siswa pada umumnya dan pembelajaran IPS pada khususnya.

Sehubungan dengan hal tersebut, penulis memilih melakukan penelitian pada siswa SMP N 1 Kerambitan Kabupaten Tabanan dengan mengambil judul penelitian yaitu, “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar IPS Ditinjau dari Motivasi Berprestasi Siswa di SMP Negeri 1 Kerambitan”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan seperti yang sudah dipaparkan pada latar belakang masalah. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai merupakan kemampuan dan keterampilan dasar yang mesti dimiliki oleh seorang guru. Hal ini didasari oleh asumsi bahwa ketepatan guru dalam memilih model pembelajaran diduga akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Riyadi, *et. al.* (2012:313) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran yang diterapkan selama ini didominasi oleh pembelajaran tradisional. Prestasi belajar IPS siswa SMP yang rendah dapat ditelusuri dari berbagai faktor baik faktor internal maupun faktor eksternal siswa.

Secara teoritis, prestasi belajar IPS siswa di sekolah dapat dirunut dari faktor minat dan kegemaran, bakat, kebiasaan belajar (Slameto, 1980), motivasi belajar (Sunarsih, 2010), sikap sosial siswa (Darmini, dkk: 2013), konsep diri siswa (Efendi, 2004), gaya kognisi (Lusiana, 1992), dan sebagainya. Faktor minat dan kegemaran belajar memiliki peran yang sangat penting dalam menjelaskan keberhasilan atau kegagalan siswa dalam pembelajaran IPS di sekolah (Puspawati, 2013). Minat yang rendah terhadap mata pelajaran IPS akan memberikan siswa perhatian yang kurang fokus dan kurang stabil dalam mengikuti pelajaran di kelas sehingga konsentrasi belajarnya lebih rendah pula.

Faktor bakat juga diduga dapat memengaruhi prestasi belajar IPS di sekolah (Munandar, 1992). Faktor bakat yang merupakan faktor kecerdasan bawaan tertentu umumnya dapat memengaruhi hasil belajar yang lebih baik. Bakat seseorang siswa umumnya berbeda-beda. Ada siswa yang berbakat dalam seni, matematika, bidang sains, bidang teknik rekayasa, olah raga, bahasa, dan juga bidang sosial (Semiawan, 1997). Orang yang berbakat dalam bidang sosial umumnya memiliki kecerdasan atau kecakapan dan keterampilan dasar yang cukup memadai di bidang pengetahuan sosial (Munandar, 1992). Kecerdasan atau kecakapan yang mendasari bakat ini tidak diperoleh dari hasil belajar, melainkan merupakan faktor bawaan.

Jadi Identifikasi Masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Rendahnya motivasi belajar siswa ditengarai karena kurangnya inovasi di dalam memilih berbagai model pembelajaran.

- b. Pembelajaran masih bersifat konvensional (STAD) yaitu berpusat pada guru sebagai sumber informasi.
- c. Motivasi belajar siswa akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.
- d. Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan menanamkan pengetahuan saja, tetapi juga diharapkan mampu menerapkan pembentukan kreativitas pesertadidik.
- e. Memberikan ruang kepada peserta didik untuk berkiprah lebih luas, berguna bagi dirinya sendiri dan berguna bagi orang lain dengan metode yang tepat.
- f. Model pembelajaran konvensional (STAD) belum mampu menjamin motivasi serta prestasi belajar siswa, karena kurang menantang masih bersifat tradisional.
- g. Model Pembelajaran jigsaw berbantuan video pembelajaran diyakini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Seluruh aktivitas yang dilakukan dalam penelitian ini diarahkan untuk mencari dan menemukan sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Namun demikian penelitian ini tidaklah mungkin dapat dilakukan untuk meneliti seluruh faktor di atas secara sekaligus. Hal ini karena jika ingin meningkatkan validitas internal hasil penelitian tentu dibutuhkan biaya, waktu, tenaga, dan pemikiran yang amat tinggi.

Untuk mencapai tingkat validitas internal dan eksternal dari hasil penelitian yang optimal, maka peneliti hanya mempertimbangkan satu faktor eksternal dan satu faktor internal. Satu faktor eksternal yang paling mungkin dipertimbangkan untuk diteliti pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPS siswa adalah model pembelajaran yang digunakan guru. Sedangkan satu faktor internalnya adalah motivasi belajar IPS siswa. Dalam hal ini faktor model pembelajaran yang digunakan guru akan diperlakukan sebagai variabel bebas, sedangkan faktor motivasi belajar siswa akan dipertimbangkan sebagai variabel moderatornya.

Jadi masalah dapat dibatasi atau pembatasan masalah dapat diajukan sebagai berikut :

1. Motivasi yaitu sifat ingin tahu kreatif pada orang yang belajar dan keinginan untuk selalu maju juga menjadi pendorong seseorang untuk belajar dan berprestasi.
2. Kemampuan guru untuk dapat mendorong motivasi belajar siswa juga sangat ditentukan kemampuan guru untuk melakukan berbagai proses pembelajaran termasuk kejelian menggunakan model pembelajaran.
3. Model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran sebagai bagian dari model pembelajaran inovatif dapat meningkatkan prestasi belajar IPS siswa dengan mengendalikan faktor motivasi belajar

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Bersandar pada kesenjangan antara harapan dengan kenyataan yang diutarakan dalam latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah

yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Sejauh mana model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran dan motivasi berprestasi siswa dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar IPS siswa?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang mengikuti model pembelajaran STAD, siswa yang mengikuti model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar IPS siswa?
3. Apakah terdapat perbedaan antara siswa yang memiliki motivasi belajar rendah dan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dalam mengikuti model pembelajaran STAD dan model pembelajaran Jigsaw berbantuan video Pembelajaran terhadap prestasi pembelajaran IPS siswa ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Bertolak pada rumusan masalah yang dijabarkan, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaruh interaksi antara model pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPS.
2. Untuk menjelaskan perbedaan prestasi belajar IPS pada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi, antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran dan siswa yang mengikuti model pembelajaran konvensional (STAD).

3. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar IPS pada siswa yang memiliki motivasi belajar rendah, antara siswa yang mengikuti model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran dan siswa yang mengikuti model pembelajaran Konvensional (STAD).

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari tujuan yang telah dirumuskan diatas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam menguatkan temuan-temuan penelitian terdahulu sehingga makin menguatkan teori tentang pengaruh model pembelajaran secara kooperatif terhadap prestasi belajar siswa pada umumnya dan pembelajaran IPS pada khususnya.

- b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru IPS

- a) Guru dapat mengetahui pembelajaran yang bervariasi dan efektif sehingga dapat memperbaiki sistem, pembelajaran di kelas dengan penggunaan model-model pembelajaran yang inovatif.
- b) Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru untuk memberikan ruang yang luas pada model pembelajaran kooperatif seperti model

pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Sehingga nantinya diharapkan guru akan terbiasa menggunakan model pembelajaran dalam pembelajarannya.

- c) Guru diharapkan dapat meningkatkan komunikasi yang baik dengan siswa melalui proses pembelajaran.

## 2. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran Jigsaw Berbantuan Video Pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan siswa lebih termotivasi untuk belajar IPS. Selain ini dengan penggunaan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan komunikasi dan rasa tanggung jawab serta kerja sama dalam kelas dengan teman-temannya sehingga pembelajaran yang dilangsungkan menjadi lebih bermakna.

## 3. Bagi Sekolah

Sekolah melalui kepala sekolah diharapkan dapat mendorong para guru IPS untuk dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan dan mengembangkan model-model pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas guna mencapai pembelajaran yang bermakna.

## 4. Bagi Peneliti

- a) Melalui penelitian ini, peneliti mendapat pengalaman secara langsung tentang cara melakukan penelitian terkait model pembelajaran melalui penelitian eksperimen.
- b) Peneliti dapat mengembangkan serta mengimplementasikan berbagai teori yang diperoleh di bangku kuliah.

## 5. Bagi Pengembangan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, dapat memperkaya hasil penelitian pendidikan yang telah ada terkait model pembelajaran dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini juga dapat digunakan kembali untuk dikaji dengan metode penelitian yang berbeda.



