

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI  
PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN *JIGSAW*  
SISWA KELAS V SD NEGERI WONOSARI 1 TURI SLEMAN  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**TESIS**



Oleh :  
**MARTINI**  
NPM. 10255140018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
2016**

ABSTRAK

MARTINI

HALAMAN PERSETUJUAN

UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI  
PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN *JIGSAW*  
SISWA KELAS V SD NEGERI WONOSARI 1 TURI SLEMAN  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016


MARTINI  
NPM. 10255140018

Tesis ditulis diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk  
mendapatkan gelar Magister Pendidikan Program Studi  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Menyetujui:

Yogyakarta, Januari 2016  
Pembimbing

Ketua Program Studi

  
**Drs. John Sabari, M.Si.**  
NIS. 19510701 198907 1 001

  
**Prof. Dr. Kodiran, M.A**  
NIP. 19390815 200510 1 003

Mengetahui

Direktur Program Pascasarjana  
Universitas PGRI Yogyakarta



**Dr. Sanarti, M.Pd**  
NIP. 19540229 198012 2 001

## ABSTRAK

**MARTINI** *Upaya Peningkatan Motivasi belajar dan prestasi siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran permainan Jigsaw siswa kelas V SDN Wonosari 1 Turi tahun pelajaran 2015/2016.. Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta, 2015.*

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* terhadap mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman Tahun Pelajaran 2015/2016. 2) Meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman, Tahun Pelajaran 2015/2016

Jenis penelitian merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Wonosari 1 Tahun Pelajaran 2015/ 2016. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 21 siswa. Tahapan dalam penelitian ini meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan tes. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) penerapan *cooperative learning* model *Jigsaw* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Wonosari I Turi, hal ini dilihat dari hasil pengamatan yang menunjukkan pada pra siklus motivasi belajar siswa mencapai 62,5% meningkat pada siklus I menjadi 70,83% dan pada siklus II 95,83%. 2) *cooperative learning* model *Jigsaw* yang meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Wonosari. Dari hasil penelitian rata-rata hasil belajar siswa naik dari nilai pratindakan 5,93, siklus pertama 6,75 dan pada siklus II naik menjadi 7,77. Untuk persentase ketuntasan belajar siswa pada pratindakan 25,8% meningkat menjadi 51,6% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II yaitu 90,32%. Dengan demikian indikator keberhasilan dapat tercapai pada siklus II.

Kata Kunci: *cooperative learning jigsaw*, prestasi, motivasi belajar

## **ABSTRACT**

MARTINI Improving student learning and achievement in social studies learning with learning methods Jigsaw game fifth grade students of SDN Turi Wonosari 1 academic year 2015/2016 .. Thesis. Yogyakarta: Graduate School, University of PGRI Yogyakarta, 2015.

This study aims to 1) Improve students' motivation to learning methods Jigsaw game against social studies, fifth grade students of SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman in the academic year 2015/2016. 2) To increase learning achievement in social studies class V students of SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman, Academic Year 2015/2016

This type of research is a class action (classroom action research). The experiment was conducted in class V SDN Wonosari 1 Academic Year 2015 / 2016. Subjects in this study amounted to 21 students. Stages in this study included four phases: planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques in this study using interviews, observation and tests. Data were analyzed using quantitative descriptive percentage.

The results showed that 1) the implementation of cooperative learning model of Jigsaw can improve students' motivation in class V SD Negeri Wonosari I Turi, it is seen from the observations of the pre-cycle student motivation reached 62.5% increase in the first cycle to 70, 83% and 95.83% in the second cycle. 2) Jigsaw cooperative learning models that improve learning outcomes IPS fifth grade students of SD Negeri Wonosari. From the results of the study the average student learning outcomes increase from pratindakan 5.93, 6.75 first cycle and the second cycle increased to 7.77. For completeness the percentage of students in pratindakan 25.8% increase to 51.6% in the first cycle and increased again in the second cycle is 90.32%. Thus indicators of success can be achieved in the second cycle.

Keywords: jigsaw cooperative learning, achievement, motivation to learn

**LEMBAR PENGESAHAN**

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN PRESTASI SISWA  
DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI  
PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PERMAINAN *JIGSAW*  
SISWA KELAS V SD NEGERI WONOSARI 1 TURI SLEMAN  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**MARTINI  
NPM. 10255140018**

Dipertahankan di depan Panitia Penguji Tesis Program Pascasarjana  
Universitas PGRI Yogyakarta  
Tanggal : 17 Februari 2016

**PANITIA PENGUJI**

Dr. Salamah, M.Pd  
Ketua Penguji

Drs. John Sabari, M.Si  
Sekretaris Penguji

Dr. Sunarti, M.Pd  
Penguji Utama

Prof. Dr. Kodiran, M.A  
Pembimbing/ Penguji

Yogyakarta,  
Direktur Program Pascasarjana  
Universitas PGRI Yogyakarta  
**Dr. Sunarti, M.Pd**  
NIP. 19540229 198012 2 001

#### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MARTINI  
No. Mhs : 10255140018  
Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Pascasarjana  
Judul Tesis : Upaya Peningkatan motivasi belajar dan prestasi siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* siswa kelas V SDN Wonosari 1 Turi tahun pelajaran 2015/2016

Menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan Magister/ Doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan. Saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti tesis ini bukan hasil karya sendiri, saya bersedia menerima sanksi dalam bentuk apapun atas perbuatan tersebut.

Yogyakarta, Januari 2016

Yang menyatakan



MARTINI

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

Tuntutlah ilmu dan belajarlaha (untuk ilmu) ketenangan dan kehasmatan diri, dan bersikaplah rendah hati kepada orang-orang yang mengajar kamu

(HR. Thabrani)

Jadilah seseorang yang dapat berguna untuk orang lain, agar kelak ketika kamu dalam kesulitan akan ada orang-orang yang akan selalu membantumu

(Penulis)

### **PERSEMBAHAN :**

Karya ini kupersembahkan untuk :

- Suami yang telah memberikan motivasi dalam penyusunan tesis ini.
- Anak-anakku yang telah memotivasi ibu selama ini
- Teman-teman seperjuangan
- Almamaterku

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat yang dilimpahkanNya sehingga tesis ini dapat terselesaikan sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi pada program studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis menyusun tesis ini :

1. Bapak Prof. Dr. Buchory MS, M.Pd, Rektor Universitas PGRI Yogyakarta, atas segala kebijaksanaan, perhatian dan dorongan sehingga penulis selesai studi.
2. Ibu Dr. Sunarti, M.Pd, Direktur Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
3. Bapak Drs. John Sabari, M.Si Ketua Program Studi PIPS yang telah memberikan persetujuan pada judul tesis ini.
4. Prof. Dr. Kodiran, M.A Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penulisan tesis ini.
5. Seluruh Dosen dan Karyawan di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta.
6. Kepala Sekolah SD Negeri Wonosari I Turi Sleman yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.



7. Seluruh staf perpustakaan Universitas PGRI Yogyakarta, atas segala bantuan dan layanannya, sehingga penulis dapat memperoleh literatur yang dibutuhkan dalam penulisan tesis.
8. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tesis ini.

Penulis sadar bahwa tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mohon saran, masukan, dan kritik demi sempurnanya tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat terutama bagi upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia

Yogyakarta, Januari 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK .....	iii
ABSTRACT .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Rencana Pemecahan Masalah .....	8
G. Manfaat Penelitian .....	9
H. Hipotesis Tindakan .....	11

<b>BAB II</b>	<b>KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS</b>	
A.	Kajian Teori .....	11
1.	Motivasi Belajar .....	11
2.	Prestasi Belajar .....	28
3.	Pembelajaran IPS .....	37
4.	Pembelajaran tipe Jigsaw .....	43
B.	Penelitian Yang Relevan .....	59
C.	Kerangka Berpikir.....	61
<b>BAB III</b>	<b>PELAKSANAAN PENELITIAN</b>	
A.	<i>Setting</i> Penelitian .....	63
B.	Waktu Penelitian .....	63
C.	Subjek Penelitian .....	58
D.	Prosedur Penelitian .....	64
E.	Metode Pengumpulan Data.....	67
F.	Instrumen Penelitian .....	70
G.	Metode Analisis Data .....	71
H.	Indikator Keberhasilan .....	71
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A.	Hasil Penelitian .....	72
1.	Pra Siklus .....	72
2.	Siklus I .....	76
3.	Siklus II.....	87
B.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	95
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A.	Kesimpulan .....	101
B.	Saran .....	102
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
	<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Pedoman Observasi .....	71
Tabel 2. Daftar Nilai Pra Siklus.....	73
Tabel 3. Hasil Tes Pra Tindakan .....	74
Tabel 4. Hasil Observasi Motivasi Pra Siklus .....	76
Tabel 5. Daftar Nilai Evaluasi Siswa Siklus Siklus I .....	79
Tabel 6. Hasil Tes Siklus I .....	83
Tabel 7. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus I .....	82
Tabel 8. Daftar Nilai Evaluasi Siswa Siklus II .....	91
Tabel 9. Hasil Tes Siklus II .....	92
Tabel 10. Hasil Observasi Motivasi Siswa Siklus II .....	93
Tabel 11. Daftar Rata-rata Nilai Tiap Siklus .....	98

## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir .....	62
Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan Kelas .....	65
Gambar 3. Jumlah Siswa Tuntas Belajar Pra Siklus .....	75
Gambar 4. Jumlah Siswa Tuntas Belajar Siklus I.....	82
Gambar 5. Jumlah Siswa Tuntas Belajar Siklus II.....	93
Gambar 6. Grafik Peningkatan Persentase Ketuntasan .....	97
Gambar 7. Grafik Peningkatan Rata-rata Kelas .....	99

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Pedoman Wawancara Untuk Guru .....	105
Lampiran 2. Pedoman Observasi .....	106
Lampiran 3. Lembar Observasi Motivasi Siswa Siklus I .....	108
Lampiran 4. Lembar Observasi Motivasi Siswa Siklus II.....	109
Lampiran 5. Rubrik Penilaian Observasi .....	110
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I .....	112
Lampiran 7. Bahan Ajar Siklus I .....	116
Lampiran 8. LKS Siklus I .....	119
Lampiran 9. Soal Tes Siklus I.....	122
Lampiran 10. Kunci Jawaban Siklus I .....	125
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II .....	126
Lampiran 12. Bahan Ajar Siklus II.....	131
Lampiran 13. Lembar LKS Siklus II .....	135
Lampiran 14. Lembar Tes Siklus II.....	138
Lampiran 15. Kunci Jawaban Siklus II.....	141
Lampiran 16. Daftar Nilai Siswa Kelas V .....	142
Lampiran 17. Foto Penelitian .....	143
Lampiran 18. Surat Ijin Penelitian .....	144
Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	145

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Muhibbin Syah, 2011: 3). Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Bahwa sistem pendidikan nasional harus mampu menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu serta relevansi dan efisiensi manajemen pendidikan untuk menghadapi tantangan sesuai dengan

tuntutan perubahan kehidupan lokal, nasional, dan global sehingga perlu dilakukan pembaharuan pendidikan secara terencana, terarah dan berkesinambungan (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003)

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembaharuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru dan peserta didik. Adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Namun berdasarkan pengamatan riil di lapangan, proses pembelajaran di SD Negeri Wonosari 1 masih banyak tenaga didik yang menggunakan metode konvensional khususnya mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh sang guru. Proses pembelajaran cenderung pada hafalan bukan pemahaman. Dalam penyampaian materi, biasanya guru menggunakan metode konvensional, dimana siswa hanya duduk, dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya, sehingga pembelajaran menjadi pasif.

Undang- undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional terdapat perubahan salah satu pilar pendidikan, yaitu penyempurnaan kurikulum berbasis kompetensi. Kurikulum tersebut adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Penyempurnaan kurikulum tersebut, diharapkan akan memenuhi beberapa komponen pilar pendidikan. Komponen-komponen pilar pendidikan yang sangat mendasar untuk mencapai tujuan pendidikan, meliputi: motivasi siswa, partisipasi siswa, materi pelajaran, proses pembelajaran, sarana prasarana, dan model pembelajaran yang tercover dalam administrasi pendidikan.



Penyempurnaan kurikulum berbasis kompetensi, memberi konsekuensi kepada para pendidik terutama guru dalam memberikan pelayanan kepada peserta didik, terlebih pada proses pembelajaran. Guru dituntut untuk berinovasi dan berkreasi dalam mendesain proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang penuh inovasi dan penuh kreasi akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa yang tinggi akan berpengaruh pada tingkat tercapainya kompetensi dan prestasi belajar siswa yang pada akhirnya akan tercapai tujuan pendidikan.

Guru selama mengajar selalu berharap dirinya sebagai subjek yang harus diperhatikan, sedangkan para siswa berperan sebagai obyek, sehingga wajib untuk diperhatikan guru sepenuhnya sampai proses pembelajaran berakhir. Dengan demikian proses pembelajaran yang berlangsung menjadi pembelajaran yang satu arah, tidak ada interaksi yang timbal balik, guru seolah-olah hanya ingin memberi sesuatu kepada siswa dan siswa harus menerima apa adanya tanpa diberi kesempatan untuk menyeleksi apa yang diterimanya. Siswa dipandang hanya sebagai kotak barang yang bisa dimasuki apa saja dan harus menyimpan dengan aman dan utuh, sehingga sewaktu-waktu siap untuk diambil dan dipergunakan sekehendak penyimpan. Bahkan secara ekstrim kondisi siswa dipandang sebagai sebuah *bank* yang selalu digunakan untuk menyimpan atau mendepositkan segala sesuatu yang berupa pengetahuan. Pengetahuan yang didepositkan pada diri siswa yang sewaktu-waktu harus siap untuk diambil dan dipergunakan sekehendak penyimpan, dalam hal ini adalah guru.

Pembelajaran yang tidak menggunakan metode belajar dan pendekatan belajar yang tepat, serta tidak inovatif dan kreatif akan berakibat terjadinya kemandegan atau stagnasi dalam perkembangan siswa, baik perkembangan emosional, kreativitas maupun perkembangan daya nalar dan daya pikir. Proses pembelajaran yang berlangsung demikian menyebabkan kepasifan siswa. Siswa kurang diberi kesempatan untuk mengembangkan diri dan hanya diharuskan menerima apa adanya yang diberikan guru. Siswa kurang tereksplorasi dengan baik segala potensi yang dimilikinya baik secara fisik maupun psikis. Sistem pembelajaran yang tidak mengembangkan sistem eksploratif bagaikan membangun sebuah gudang angan.

Secara umum dalam proses pembelajaran ada dua aspek penting yang perlu mendapat perhatian agar pembelajaran dikatakan berhasil. Aspek pertama adalah hasil belajar, yaitu hasil belajar teridentifikasi dengan adanya perubahan perilaku pada diri siswa setelah selesainya proses pembelajaran, yang meliputi tingkah laku dan sikap diri siswa. Aspek kedua adalah aspek proses belajar yaitu adanya perolehan sejumlah pengalaman, baik intelektual, emosional, maupun perubahan secara fisik pada diri siswa (Darmiyati, 2002 : 136).

Kurangnya motivasi dan partisipasi dalam belajar Ilmu Pengetahuan Sosial, diindikasikan proses pembelajaran yang terlalu absolute (mutlak) terhadap materi ajar, tanpa melalui seleksi terhadap aktualisasi lingkungan yang berkembang dan dinamika siswa. Atau dengan kata lain bahwa materi pembelajaran kurang kontekstual. Adanya anggapan bahwa Ilmu Pengetahuan

Sosial adalah mata pelajaran yang syarat hafalan, yang mengabaikan kebermaknaan dan aktualitas dalam kehidupan, akan mempersulit keberhasilan pencapaian kompetensi. Berbagai uraian tentang kelemahan dalam pembelajaran IPS, pandangan yang kurang tepat tentang hakekat belajar IPS diatas juga dialami oleh siswa-siswi SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman.

Secara filosofi pilar-pilar yang harus dikuasai manakala siswa belajar IPS menurut Saidiharjo (2004 : 46) adalah siswa harus mempunyai kompetensi dalam membangun interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari yaitu kemampuan komunikasi, adaptasi, sinergis, transparansi/kejujuran dan berpandangan positif. Untuk mencapai dan mewujudkan tujuan dan hakekat belajar IPS, diperlukan perubahan yang menyeluruh dan komprehensif beberapa aspek. Salah satu aspek yang tidak kalah pentingnya, yaitu aspek proses pembelajaran. Perlu menerapkan metode dan model pendekatan pembelajaran yang tepat. Metode dan Model Pendekatan Pembelajaran harus disesuaikan dengan materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa, situasi belajar dan kondisi siswa.

Oleh karena itu idealnya pelaksanaan pembelajaran konvensional sudah saatnya dirubah dengan lebih menekankan perubahan pada individu yang belajar. Menurut Lester Dcrwo dan Alise Crow dalam Mulyasa (2003), bahwa belajar adalah perubahan individu dalam kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Menurut definisi ini seseorang mengalami proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari kurang baik menjadi baik.

Pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD N Wonosari 1 Turi dapat dikatakan hasilnya masih kurang, dampak dari pelaksanaan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu melalui pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* diharapkan dapat menjadi solusi yang dihadapi dalam mata pelajaran (IPS) kelas V SDN Wonosari 1 tahun pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan uraian di atas, maka selanjutnya akan diadakan “Penelitian Tindakan Kelas” dengan judul Upaya Peningkatan minat belajar dan prestasi siswa dalam pembelajaran IPS dengan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* siswa kelas V SDN Wonosari 1 Turi tahun pelajaran 2015/2016.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, sesuai dengan judul tesis yang penulis kemukakan yaitu “Upaya Peningkatan Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Melalui Metode Pembelajaran Permainan *Jigsaw* Siswa Kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman Tahun Pelajaran 2015/2016” maka yang berpengaruh terhadap peningkatan belajar yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* siswa kelas V.

2. Seberapa besar peningkatan prestasi siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* siswa kelas V.
3. Seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan menggunakan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* siswa kelas V.

### **C. Batasan Masalah**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah tentang Upaya Peningkatan Motivasi Belajar dan Prestasi Siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran permainan *Jigsaw*.

Adapun yang menjadi subyek penelitian ini adalah siswa kelas V di SD Negeri Wonosari 1, kecamatan Turi Kabupaten Sleman Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Peneliti mencoba mencari penyebab mengapa siswa sulit dan kurang memusatkan perhatian dalam pembelajaran IPS. Penelitian tindakan kelas ini agar dalam pelaksanaannya tidak mengalami penyimpangan, maka ruang lingkup permasalahan difokuskan pada :

1. Upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* terhadap mata pelajaran IPS. Siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman Tahun Pelajaran 2015/2016
2. Upaya peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman, Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* terhadap mata pelajaran IPS. Siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Bagaimana upaya meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman, Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan metode pembelajaran permainan *Jigsaw* terhadap mata pelajaran IPS. Siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman, Semester 1 Tahun Pelajaran 2015/2016.

#### **F. Rencana Pemecahan Masalah**

Rencana yang dilakukan peneliti dalam memecahkan masalah penelitian adalah sebagai berikut :

1. Melakukan observasi awal untuk mengetahui situasi pembelajaran IPS
2. Mengevaluasi secara mendalam pembelajaran yang dilakukan guru pada observasi awal untuk mengetahui kelemahan dan kebaikan metode pembelajaran yang dilakukan guru.
3. Menyampaikan hasil observasi awal kepada guru IPS dan mendiskusikannya dengan guru.
4. Menawarkan dan mensosialisasikan metode pembelajaran *jigsaw* sebagai salah satu upaya peningkatan kemampuan mengajar guru IPS, untuk memecahkan permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS.
5. Memilih pokok bahasan IPS dalam penerapan metode pembelajaran *jigsaw*.
6. Melakukan penerapan metode pembelajaran *jigsaw*, dengan melibatkan beberapa guru dan juga peneliti.
7. Melakukan pengamatan terhadap aktivitas kegiatan pembelajaran, memberikan tes hasil belajar kepada siswa, dan melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang dilakukan.
8. Menetapkan indeks ketuntasan dari pembelajaran yang akan dilakukan, yaitu ketuntasan belajar klasikal  $\geq 80\%$ , dengan ketuntasan individu  $\geq 75\%$ .

#### **G. Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut :

## 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan bahan referensi bagi pihak pemangku kepentingan pendidikan, terlebih pengambil kebijakan dalam dunia pendidikan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Manfaat Praktis bagi Siswa

Siswa kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman dapat mengikuti proses pembelajaran dengan penuh motivasi sehingga merasa berkembang pengetahuan, pengalaman, ketrampilan sosialnya. Siswa juga dapat merasakan adanya peningkatan dalam belajar IPS.

### b. Manfaat Praktis bagi Guru

Secara praktis guru SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman dapat merasakan hasil dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dan upaya peningkatan prestasi dalam pembelajaran IPS. Guru juga dapat merasakan bahwa *Metode Pembelajaran Permainan Jigsaw* ini dapat menjadi salah satu alternative metode pembelajaran dalam upaya peningkatan prestasi belajar siswa.

### c. Manfaat Praktis bagi Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman dalam usaha meningkatkan prestasi siswa dan peningkatan pelayanan pendidikan kepada masyarakat. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan dorongan dan semangat kepada guru lain untuk berinovasi dan bervariasi dalam meningkatkan profesionalisme.



## H. Hipotesis Tindakan

Dari latar belakang masalah, rumusan masalah, dan landasan teori dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam Belajar IPS melalui Penerapan Metode Permainan *Jigsaw* di kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Adanya peningkatan prestasi siswa dalam Belajar IPS melalui Penerapan Metode Permainan *Jigsaw* di kelas V SD Negeri Wonosari 1 Turi Sleman Semester I Tahun Pelajaran 2015/2016.