**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dalam masyarakat akan membawa pengaruh terhadap perkembangan nilai dan konsep di bidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, baik itu dalam kehidupan keluarga, berbangsa dan bernegara. Pendidikan bisa berawal dari bayi lahir kedunia, seperti yang dilakukan oleh kebanyakan orang dengan memainkan musik dan membaca untuk bayi di dalam kandungan dengan harapan ia bisa mengajarkan bagi mereka sebelum lahir.

Pendidikan akan memberikan perbekalan yang ada pada masa bayi, sebelum lahir, masa kanak-kanak sampai remaja yang nantinya akan dibutuhkan pada saat kita dewasa nanti. Dengan demikian pendidikan manusia akan lebih dihargai dan membawa kemuliaan orang tersebut. Serta menjadi seorang yang berkualitas sehingga akan memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai cita-citaya yang diharapkan. Selain itu, dengan pendidikan itu sendiri akan memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan dan bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya sehingga mencapai kedewasaan, dengan tujuan membentuk manusia ideal.

Adapun secara tertulis tujuan pendidikan nasional yang terdapat pada UU sisdiknas nomor 20, tahun 2008 halaman 12 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan dalam lingkungan sekolah, guru dan siswa adalah faktor utama, karena jika salah satunya tidak ada maka proses kegiatan belajar mengajar (KBM) tidak akan berlangsung, pembelajaran hendaknya berlangsung secara menyenangkan, guru juga harus bisa lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa tidak akan merasa jenuh dan bosan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Dengan guru kreatif akan mendorong siswa aktif di dalam kelas ketika pembelajaran, dengan begitu tujuan dan hasil pembelajaran dapat tercapai.

Di dalam kurikulum pendidikan terbagi kedalam beberapa bidang studi, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial atau yang biasa disebut IPS. Di dalam IPS mempelajari tentang cara berinteraksi antara manusia dengan lingkungan, pengenalan sekitar baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial yang diajarkan mulai kelas IV, di sini guru hendaknya memberikan pengalaman langsung dan menggunakan lingkungan sekitar sebagai sumber dan media pembelajarannya. Hal ini sesuai dengan panduan kurikulum tingkat satuan pendidikan, 2006, hal 45 jadi menjelaskan bahwa:

Mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi, dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Namun pada kenyataan tujuan tersebut belum tercapai sepenuhnya dalam pembelajaran IPS di SD masih banyak kendala-kendala yang muncul ketika proses pembelajaran berlangsung. Seperti yang telah di ungkap oleh Bruner (kokom, 2013 halaman 21) dalam memandang proses belajar, Bruner (2009 : 89) menekankan adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Dengan teorinya yang disebut *free cooperative learning*, Bruner menyatakan bahwa ;

Proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menentukan suatu konsep, teori aturan kelompok kecil atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya.

Perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan caranya melihat lingkungan, yaitu *enaktiv*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upaya memahami lingkungan sekitarnya, artinya dalam memahami dunia sekitarnya, anak menggunakan pengetahuan motorik *icanic,* seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar dan liskalisasi verbal. Maksudnya dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi) dan *symbolic.* Seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuan dalam berbahasa dan logika.

Pembelajaran IPS di sekolah umumnya dianggap tidak menarik, akibatnya peserta didik kurang tertarik untuk mendalami IPS hal tersebut karena adanya beberapa faktor diantaranya: penempatan jam pelajaran IPS biasanya di siang hari ketika kondisi belajar siswa sudah menurun, faktor kedua adalah faktor model pembelajaran dan dukungan media pembelajaran yang kurang, sehingga penyampaian pembelajaran hanya ceramah dan tanya jawab.

Selain kedua faktor tersebut diatas, ada beberapa masalah yag sangat pelik yang menyebabkan proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS kurang berhasil dan belum mendapatkan hasil yang maksimal. Kendala permasalahan yang ditemukan peneliti di SDN Linggar 1 diantaranya guru kurang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan tempat tinggal siswa, dalam penyajian materi siswa kurang termotivasi sehingga rasa ingin tahu siswa tidak muncul, lalu dalam proses pembelajaran hubungan komunikasi antara guru dengan siswa kurang harmonis, sehingga siswa tidak terbuka apabila mendapat kesulitan pembelajaran, atau guru membuat jarak dengan siswa dan juga guru tidak memberikan keleluasaan berfikir pada siswa atau tidak diberikannya kesempatan dalam mencurahkan perasaan, ataupun pendapatnya yang berhubungan dengan materi pelajaran

Gambaran masalah diatas sangat jelas terlihat ketika PBM di kelas IV SDN Linggar I, pada saat peneliti melaksanakan observasi ada beberapa kendala sehingga pembelajaran IPS berjalan tidak kondusif dan kurang efektif.

Dalam pencapaian hasil pembelajaran biasanya seorang guru menentukan patokan atau target pencapaian hasil belajar, yang ditulis berupa angka, yang dikenal dengan kata KKM atau biasa disebut dengan kriteria ketuntasan minimal.

Nilai KKM ditentukan oleh satuan pendidikan atau sekolah masing-masing untuk meningkatkan mutu pendidikan atau sebagai standar kelulusan contohnya guru tiap bidang studi menuliskan angka-angka yang di jadikan sebagai standar pencapaian hasil belajar, yang tujuannya siswa tersebut harus melewati atau pas batas nilai yang sudah di tentukan misalnya dalam pembelajaran IPS tentang sikap toleransi dan hasil belajar, seorang guru menentukan nilai 75 sebagai KKM yang telah disesuaikan dengan beberapa indikator, di dalam perolehan hasil belajar ternyata ada beberapa siswa yang kurang dalam standar nilai KKM contoh 68 maka, dinyatakan siswa tersebut belum mencapai hasil yang diharapkan sehingga pencapaian indikator tentang toleransi dan hasil belajarpun belum bisa terlampaui mungkin dikarenakan ada beberapa kendala misalnya guru kurang terampil dalam penyajian materi pembelajaran, materi pelajaran tidak sesuai dengan tempat tinggal siswa atau dunia nyata anak, kurangnya cara penerapan sikap toleransi pada waktu PBM, belum terlihat adanya kerjasama yang kompak antara guru dengan siswa maupun sebaliknya, dan yang utama belum nampak rasa saling menghargai dan saling membantu antar teman sehingga hasil belajar dan indikator yang telah ditentukan tidak tercapai sasaran.

Apabila hal tersebut diatas terjadi pada diri siswa, maka seorang guru wajib mensiasati dengan cara memperbaiki ataupun menggunakan dan memilih model pembelajaran yang sesuai, karena apabila KKM dan indikator belum tercapai maka guru harus mengulangi materi pelajaran dengan cara memberikan remedial.

Supaya nilai KKM yang telah ditentukan serta indikator tentang sikap toleransi dan hasil belajar tercapai dengan baik maka, seorang guru harus bisa mencari solusi agar mata pelajaran IPS disenangi oleh peserta didik, sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, maka dipilihlah metode pembelajaran yang sesuai dengan materi contohnya menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* agar pembelajaran lebih menarik dan ringan serta memudahkan peserta didik memahami materi dan menumbuhkan sikap toleransi dan percaya diri.

Pada intinya pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* siswa tidak hanya mencari dan menemukan tetapi dapat mencari solusi untuk memecahkan masalah, baik masalah pribadi ataupun masalah dalam kelompok sehingga dapat tercipta iklim belajar yang aktif dan variatif.

1. **Identifikasi Masalah**

 Berdasarkan latar belakang tentang toleransi dan hail belajar dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw*, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu :

1. Guru kurang terampil dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan lingkungan hidup siswa yang nyata.
2. Guru kurang menerapkan sikap toleransi pada diri siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga hasil belajar belum tercapai.
3. Pada saat pembelajaran kurang kurangnya sikap kerjasama dan demokrasi baik antara guru dengan siswa, ataupun siswa dengan siswa.
4. Kurangnya dorongan latihan aktif antar siswa sehingga rasa saling bantu dan saling menghargai dengan teman atau kelompok tidak terlihat.
5. **Rumusan Masalah**
6. Rumusan Masalah Umum

 Dengan meneliti identifikasi masalah yang telah di uraikan atau di paparkan di atas, maka peneliti merumuskan masalah penelitian umum adalah “**APAKAH PENGGUNAKAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING TIPE JIGSAW* DAPAT MENINGKATKAN SIKAP TOLERANSI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SDN LINGGAR 1 RANCAEKEK KABUPATEN BANDUNG?”**

1. Rumusan Masalah Khusus
2. Bagaimana perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan sikap toleransi dan hasil belajar siswa kela IV di SDN Linggar I Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan sikap toleransi dan hasil belajar siswa kelas IV di SDN Linggar 1 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung?
4. Seberapa besar peningkatan sikap toleransi dan hasil belajar siswa setelah menerapkan model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam pembelajaran IPS di SDN Linggar 1 Kecamatan Raancaekek Kabupaten Bandung?
5. **Tujuan Penelitian**
6. Tujuan Penelitian Umum

 Dari rumusan masalah yang telah di paparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatan sikap toleransi, hasil belajar siswa dan kerja sama dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam pembelajaran IPS.

1. Tujuan Penelitian Khusus
2. Untuk dapat mengetahui bentuk perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* sehingga dapat meningkatkan sikap toleransi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Linggar 1 Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.
3. Untuk dapat mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* sehingga dapat meningkatkan sikap toleransi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Linggar I Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.
4. Untuk dapat mengetahui seberapa besar penguasaan sikap toleransi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Linggar I Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung setelah menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* dalam pembelajaran IPS.
5. **Manfaat Penelitian**
6. Manfaat secara teoritis

 Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan diatas, maka manfaat secara umum dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan ilmu pengetahuan tentang penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* pada pembelajaran IPS, dan dapat membuat atau menyusun perencanaan pelaksanaan pembelajaran dengan baik dan sistematis serta dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan baik dan juga dapat menggunakan alat bantu atau media ajar dengan benar sesuai dengan materi sehingga sikap toleransi dan hasil belajar dapat di capai setelah menggunakan model pembelajaran tersebut.

1. Manfaat secara praktis
2. Bagi peneliti
3. Menambah ilmu pengetahuan dalam penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw* dengan materi keberagaman suku bangsa dan budaya setempat di kelas IV SDN Linggar I Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.
4. Sebagai bahan acuan untuk peneliti selanjutnya.
5. Bagi guru
6. Supaya dapat lebih apik dan teliti dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw.*
7. Dapat meningkatkan upaya guru dan motivasi dalam menghubungkan antara materi keragaman suku bangsa dan budaya setempat dengan menggunakan model *cooperative learning tipe jigsaw* di SDN Linggar I Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.
8. Bagi siswa
9. Siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses belajar mengajar.
10. Terjalinnya komunikasi dan kerjasama yang harmonis antar siswa.
11. Menanamkan sikap toleransi dan menghormati perbedaan pendapat antar siswa.
12. Pembelajaran lebih riil dan bermakna karena siswa terlibat langsung dengan materi atau permasalahan yang diajukan guru.
13. Pembelajaran lebih efektif dan siswa dapat memecahkan masalahnya sendiri sehingga hasil proses belajar mengajar dapat dicapai dengan baik.
14. Bagi sekolah
15. Meningkatkan mutu kualitas pendidikan khususnya di SDN Linggar I Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung.
16. Memiliki kebanggaan tersendiri karena tenaga kependidikannya piawai dan mahir dalam mengelola kelas atau memilih model pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan hasil pembelajaran.
17. **Definisi Oprasional**

Konsep dan istilah dalam judul penelitian ini akan lebih jelas, untuk itu kiranya peneliti untuk maenulisakan tafsiran yang jelas menenai istilah-istilah yang di gunakan tersebut secara operasional, dan dapat di definiskan sebgai berikut:

1. Model (Strategi/Cara)

Secara umum pengertian model merupakan suatu cara untuk menyampaikan suatu pelajaran di lihat dari karakteristik bidang studi, penyampaian pelajarn, guru yang mengajar, dan siswa yang belajar.

Sedangkan secara khusus pengertian model adalah serangkaian peristiwa yang di lakukan oleh guru dan siswa dalam proses belajar mengajar dengan langkah-langkah tertentu dan terencana untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya (Normajo Hendro, 2009).

1. Cooperative Learning

Pengertian dari *cooperative learning* yaitu pembelajaran yang menggunakan kelompok kecil yang dapat menimbulkan kerja sama secara maksimal dan masing masing siswa belajar satu satu dengan lainya. Dalam kelompok pembelajaran *cooperative*, para siswa mempunyai dua tanggung jawab yaitu belajar konten yang telah di rancang dan menjadikan semua anggota kelompok bekerja sama. Dalam pembelajaran *cooperative* ini harus di tunjukan empat hal menurut (Hilda Karli, Margaretha 2008).

1. Cooperative behavior (perilaku kerjasama antar anggota)
2. Incentive structure (memberikan suatu intensif kepada semua orang di dalam kelompoknya)
3. Cooperative motives (mengembangkan motif atau budaya kerjasama yang baik)
4. Cooperative task structure (terjadinya saling membantu dan kerjasama antar yang kuat dan yang lemah dalam suatu kelompok)

Model *cooperative learning*secara khusus dapat diartikan juga yaitu kegiatan belajar yang menekankan pada keterlibatan semua anggota kelompok dalam merampungkan tugas kelompok, dapat membantu siswa menggunakan pengetahuan awalnya dan belajar dari pengetahuan temannya. (Margaretha, Yuliartianingsih, 2008:17).

1. Jigsaw/ Tipe Jigsaw

Pada dasarnya, dalam model ini guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil.

Menurut, Margo Irianto, 2009:120 di bagi menjadi delapan langkah diantaranya:

1. Guru membagi siswa ke dalam kelompok belajar kooferatif yang terdiri dari empat orang siswa sehingga setiap anggota bertanggung jawab terhadap penguasaan setiap komponen/ suatu pihak yang di tugaskan guru dengan baik.
2. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap suatu pihak yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri dari dua atau tiga orang.
3. Siswa-siswa ini bekerjasama untuk menyelesaikan tugas kooperatifnya.
4. Siswa belajar dan menjadi ahli dalam subtopic bagianya.
5. Siswa merencanakan bagaimana mengajarkan subtopik bagianya kepada anggota kelompoknya.
6. Siswa tersebut kembali lagi ke kelompok masing-masing sebagai ‘ahli’ dalam subtopiknya dan mengajarkan informasi penting dalam sub topik tersebut kepada temanya.
7. Ahli dalam sub topic lainnya yang bertindak serupa sehingga seluruh siswa bertanggung jawab untuk menunjukkan penguasaanya terhadap seluruh materi yang ditugaskan gurunya.
8. Setiap siswa dalam kelompok harus menguasai topic secara keseluruhan.
9. Toleransi

Toleransi adalah tenggang rasa atau saling menghargai antar guru dengan peserta didik, ataupun peserta didik dengan peserta didik lainnya.Biasanya toleransi itu dirasakan apabila terjadi saling mengemukakan pendapat masing-masing baik pendapat antar kelompok di waktu proses belajar mengajar berlangsung.

1. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa dari hasil evaluasi setelah kegiatan proses pembelajaran. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang tetap sebagai hasil proses pembelajaran.

Hasil belajar dapat di klasifikasi menjadi tigaranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. (Taksonomi Bloom, 2009)

1. Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Setempat

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang unik, diantara Negara-negara lainnya yang ada di dunia. Hanya Indonesialah yang mempunyai bermacam-macam suku bangsa, bahasa, adat istiadat, dan budaya yang berbeda beda. Oleh karena itu, dengan adanya perbedaan diharapkan tidak terjadi kesalahpahaman dan bentrokan yang dapat memecah belah keutuhan bangsa. Maka dari rasa toleransi dan menghargai harus tetap di pupuk supaya tali persaudaraan tetap kokoh.