

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa hilang selama kehidupan manusia masih ada. Pendidikan pada dasarnya sudah ada sejak manusia ada di bumi ini. Pendidikan merupakan proses terus menerus, tidak berhenti. Dengan berkembangnya perbedaan manusia, maka masalah dunia pendidikan semakin kompleks, termasuk dalam masalah tujuan pendidikan.

Undang-Undang nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa mendatang”.

Tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari peran guru, siswa, masyarakat maupun lembaga terkait lainnya. Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas menuju tercapainya tujuan tersebut perlu disampaikan suatu upaya perbaikan sistem pembelajaran inovatif yang merangsang siswa untuk mencintai yang akhirnya mau mempelajari seksama terhadap suatu mata pelajaran.

Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan manakala pendidik tersebut dapat mengubah diri siswa. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuhkan kembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa sehingga siswa dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta 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 terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Selain itu keberhasilan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 akan tercapai bila didukung oleh komponen-komponen pilar pendidikan yang meliputi motivasi belajar peserta didik, materi pembelajaran, proses pembelajaran, dan tujuan pembelajaran. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 yang menyatakan bahwa:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Dalam pasal 37 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional” Kurikulum SD yang termasuk pada pendidikan dasar wajib memuat 10 mata pelajaran yang salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Kurikulum secara berkelanjutan disempurnakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan berorientasi pada kemajuan sistem pendidikan nasional,

tampaknya belum dapat direalisasikan secara maksimal. Salah satu masalah yang dihadapi dalam dunia pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung, pengajar di sekolah tersebut sangat jarang menggunakan model pembelajaran atau media pendukung pembelajaran ketika di proses belajar mengajar, para pengajar lebih sering menggunakan model ceramah dan pemberian soal dan itu dilakukan dari mulai kelas rendah hingga kelas tinggi. Sebenarnya hal seperti itulah yang menghambat perkembangan cara berfikir anak sehingga hasil belajar dan pemahaman anak menjadi tidak maksimal di perolehnya. Penulis mengambil kesimpulan seperti ini karena pada beberapa kesempatan sebelumnya penulis memberi pengujian atau tes tentang koperasi dan kesejahteraan rakyat, namun hasil atau nilai yang di dapat tidak maksimal, masih banyak anak (23 anak dari 30 anak) yang mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal adalah 85 %. Dengan cara berfikir seperti ini (siswa susah untuk memahami pengertian, manfaat dan lambing koperasi) mempengaruhi tingkat pemahaman siswa baik di pembelajaran di sekolah maupun keseharian, pemahaman ialah suatu keadaan dimana seorang mengerti akan sesuatu walaupun dengan adanya berbagai penjelasan atau pendapat di sekitarnya seseorang akan tetap mengerti akan hal tersebut. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak efektif. Sehingga siswa menjadi bosan dan kurang minat dalam belajar IPS. Dan akhirnya siswa

kurang termotivasi serta mengalami kesulitan untuk keaktifan dan berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Oleh karena itu seorang guru harus berusaha memikul tanggung jawab besar terhadap pembelajaran khususnya kepada peserta didik demi meningkatkan pengetahuan dan hasil pengalaman belajarnya. Sebagai agen pembelajaran guru tidak hanya bertugas sebagai pengajar dan pendidik saja, tetapi harus pula memiliki kemampuan dalam memilih metode pembelajaran yang paling akomodatif dan kondusif untuk siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya secara efektif dan efisien.

Namun dalam kenyataannya guru seringkali mendapat kendala bagaimana memilih dan menggunakan metode dalam pembelajaran, metode dan strategi yang bagaimana yang paling tepat untuk membahas satu materi pembelajaran, atau metode apakah yang paling diminati oleh sebagian besar siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang “PAIKEM GEMBROT” yaitu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, edukatif, menyenangkan, gembira dan berbobot.

Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut diatas, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Keaktifan belajar merupakan unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Dimiyati dalam Syaifudin (2006, h.51) implikasi prinsip keaktifan bagi siswa lebih lanjut menuntut keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran. Keaktifan siswa meliputi : keaktifan untuk bertanya, mengemukakan pendapat, memperhatikan pada waktu pembelajaran.

Model pembelajaran juga sangat berguna bagi pendidik untuk menentukan apa yang harus dilakukannya dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran peserta didik terutama model *Cooperative Learning*. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran bagi siswa dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen dirumuskan Slavina (Heriawan, 2012, h.5). Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pengajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerjasama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran.

Model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* merupakan model yang sering digunakan dalam pembelajaran IPS karena model ini sesuai dengan materi IPS dan kebutuhan siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung di kelas. Pentingnya metode dalam pembelajaran IPS tidak terlepas dari peran siswa itu sendiri, yaitu siswa harus aktif dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Melalui model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* ini, diharapkan siswa akan lebih aktif dan kondusif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS dengan mengambil judul “*Penggunaan Model Cooperative Learning Type Jigsaw Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Koperasi*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran berlangsung hanya satu arah sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti pelajaran IPS.
2. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa kurang memperhatikan guru, keadaan kelas tidak kondusif karena kurangnya pengelolaan kelas.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada pelajaran IPS masih tergolong rendah, hal ini terlihat dari tidak tercapainya kriteria ketuntasan minimum (KKM).

C. Rumusan Masalah

1. Secara Umum

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan yang ada dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Apakah dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?”

2. Secara Khusus

Berdasarkan uraian dalam identifikasi masalah, secara khusus peneliti merumuskan melalui pertanyaan penelitian:

- a. Bagaimana perencanaan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada pembelajaran IPS dengan materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
- b. Bagaimana pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS dengan materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
- c. Bagaimana meningkatkan keaktifan siswa dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada pembelajaran IPS dengan materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
- d. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada pembelajaran IPS

dengan materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, agar permasalahan yang dikaji terarah, maka penulis berusaha membatasi masalah-masalah tersebut sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep belajar IPS pokok bahasan Koperasi yang pembelajarannya menggunakan model *Jigsaw*.
2. Pembelajaran *Jigsaw* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung.
3. Penerapan model *cooperatif learning tipe Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran berlangsung.
4. Penerapan model *cooperatif learning tipe Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dari pembelajaran sebelumnya

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS tentang “Koperasi” agar peserta didik lebih memahami dan mengerti tentang materi tersebut.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui perencanaan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada pembelajaran IPS materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada pembelajaran IPS materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
- c. Untuk mengetahui keaktifan siswa dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada pembelajaran IPS materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
- d. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada pembelajaran IPS materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan wawasan keilmuan tentang penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada pembelajaran IPS materi Koperasi di kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebuah rujukan bagi pengembangan keilmuan oleh guru-guru Sekolah Dasar dalam sebuah proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya untuk:

a) Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan alternatif pilihan dalam penerapan model pembelajaran seperti model Cooperative Learning Type Jigsaw agar guru dapat lebih inovatif dalam menumbuh kembangkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dengan digunakannya model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

b) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN Cinta Asih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung dalam materi Koperasi, selain itu juga dapat meningkatkan interaksi dan keaktifan dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Learning.

c) Bagi Sekolah

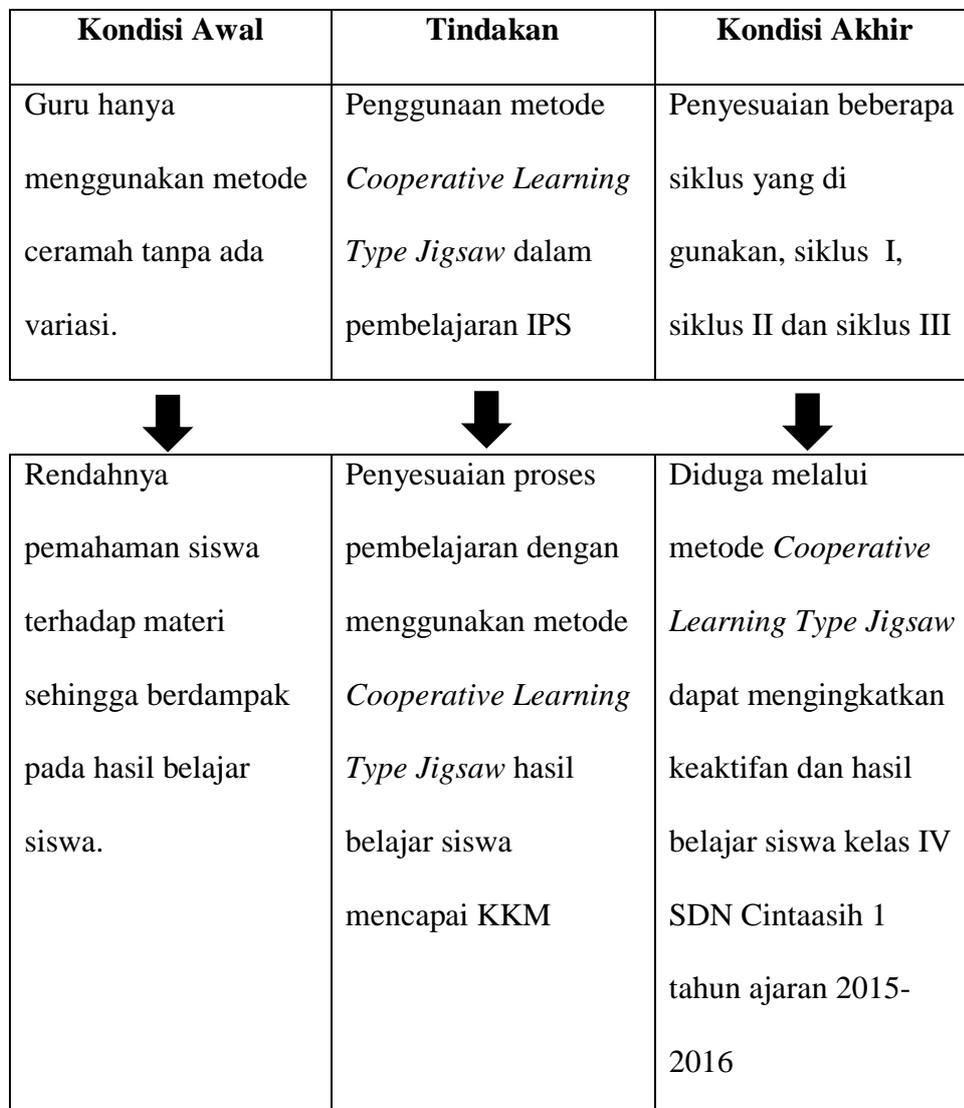
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi tentang berbagai model pembelajaran, dan mampu membuat perubahan ke arah yang lebih baik dalam meningkatkan kualitas belajar dengan menggunakan model-model pembelajaran yang variatif dan inovatif.

d) Bagi Peneliti

Dengan melakukan penelitian tindakan kelas ini dapat menambah pengetahuan, pengalaman dan keaktifan tentang pembelajaran. Meningkatkan kreatifitas peneliti dalam mempergunakan metode pembelajaran yang cocok dalam mata pelajaran IPS. Sebagai bahan acuan bagaimana menjadi guru yang profesional dalam segala situasi kondisi di lapangan,

G. Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis

1. Kerangka Pemikiran



Gambar: Dirancang oleh Agnes Eka Fujiani

Pendidikan pada dasarnya merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Pendidikan memiliki tujuan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik. Sehingga memiliki kemampuan, keterampilan serta menjadi manusia yang berakhlak mulia dan berguna bagi bangsa dan negara.

Kegiatan belajar merupakan kegiatan aktif siswa untuk membangun makna dan pemahaman terhadap suatu objek atau suatu peristiwa. Sedangkan kegiatan mengajar merupakan kegiatan untuk menciptakan suasana yang mendorong inisiatif, motivasi dan tanggung jawab pada siswa untuk selalu menerapkan potensi diri dalam membangun gagasan melalui kegiatan belajar sepanjang hayat.

Berdasarkan Kerucut Pengalaman Belajar Sheal Peter diketahui bahwa siswa akan mencapai hasil belajar yaitu 10 % dari apa yang dibaca, 20 % dari apa yang didengar, 30 % dari apa yang dilihat dan di dengar, 70 % dari apa yang dikatakan, dan 90 % dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Artinya guru yang mengajar dengan meminta siswa untuk melakukan dan melaporkannya maka siswa akan mengingat 90 %.

Belajar akan lebih baik dan bermakna apabila anak mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan hanya sekedar mengetahuinya. Proses pembelajaran yang berlangsung secara alamiah dan dalam bentuk kegiatan siswa “bekerja” dan “mengalami”, bukan sekedar transfer pengetahuan dari guru kepada siswa.

Dengan demikian agar terjadinya proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan, diperlukan model pembelajaran yang efektif, salah satunya dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Jigsaw*. Model *Cooperative Learning Type Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan kelompok heterogen dan saling membantu antara satu sama lain. Kelebihan pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Jigsaw* yaitu dapat meningkatkan tanggung jawab siswa terhadap

pembelajarannya sendiri, meningkatkan keaktifan, dan kerjasama secara kooperatif dan menambah pengetahuan.

Dari hasil penelitian yang relevan diatas, bahwa dengan model *Cooperative Learning Type Jigsaw* pada mata pelajaran IPS materi Koperasi dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, serta siswa lebih aktif dalam melakukan pembelajaran karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajarannya di kelas.

2. Asumsi

Proses pembelajaran IPS kurang meningkatkan keaktifan siswa. Masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan metode konvensional secara monoton dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh pendidik. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas yang didominasi oleh guru. Dalam penyampaian materi, biasanya pendidik menggunakan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan dan sedikit peluang bagi siswa untuk bertanya. Dengan demikian suasana pembelajaran menjadi tidak efektif. Sehingga siswa menjadi bosan dan kurang minat dalam belajar IPS. Dan akhirnya siswa kurang termotivasi serta mengalami kesulitan untuk keaktifan dan berdampak pada hasil belajar siswa itu sendiri.

Melalui model pembelajaran Cooperative Learning Type Jigsaw dalam pembelajaran IPS diharapkan siswa akan lebih aktif dan kondusif sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut : *“Penggunaan Model Cooperative Learning Type Jigsaw Pada Pembelajaran IPS tentang Koperasi Dapat Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Cintaasih 1 Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung”*.

H. Definisi Operasional

Dalam mengantisipasi kesalahan makna pada tiap istilah dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan secara operasional istilah-istilah tersebut, diantaranya :

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar. (Susanto, 2004, h. 22).

2. Keaktifan

Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan (Sardiman, 2001, h. 98).

3. Model Cooperative Learning

Model *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. (Shoimin, 2014. h. 45).

4. Model Cooperative Learning type Jigsaw

Model *Cooperative Learning type Jigsaw* merupakan salah satu tipe *Cooperative Learning* yang mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. (Isjoni, 2011, h. 54).

5. Pembelajaran IPS

Pendidikan IPS di SD adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum sekolah yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi serta memiliki sifat praktis, dimana materinya lebih secara langsung terhadap gejala dan masalah sosial.

Menurut Banks (Susanto, 2013, h. 140) dikemukakan bahwa, pendidikan IPS adalah:*local communities the nation and the world*. Menurut Banks, pendidikan IPS atau yang dia sebut *social studies*, merupakan bagian dari kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi di dalam masyarakat, negara dan bahkan di dunia.

I. Struktur Organisasi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

B. Identifikasi Masalah

C. Rumusan Masalah

- D. Batasan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Penelitian
- G. Kerangka Pemikiran atau Diagram/Skema Paradigma Penelitian
- H. Asumsi dan Hipotesis Penelitian
- I. Definisi Operasional
- J. Struktur Organisasi Skripsi

2. Bab II Kajian Teoretis

- A. Kajian Teori
- B. Analisis dan Pengembangan Materi yang diteliti

3. Bab III Metode Penelitian

- A. Setting Penelitian (tempat penelitian)
- B. Subjek Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Desain Penelitian
- E. Tahapan Pelaksanaan PTK
- F. Rancangan Pengumpulan Data
- G. Pengembangan Instrumen Penelitian
- H. Rancangan Analisa Data
- I. Indikator Keberhasilan (proses dan output)

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian

(Mendeskripsikan hasil dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah dan atau pertanyaan penelitian yang diterapkan)

B. Pembahasan Penelitian

(Membahas tentang hasil dan temuan penelitian yang hasilnya sudah disajikan pada bagian a sesuai dengan teori yang sudah ditemukan di Bab II)

5. Bab V Simpulan dan Saran

A. Simpulan

B. Saran