**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu dan kemajuan teknologi memerlukan sumber daya manusia yang berkualitas agar mampu bersaing dengan bangsa lain. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia merupakan tujuan setiap bangsa dalam menghadapi tantangan kemajuan zaman. Peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting kaitannya dengan upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan fungsional yang saling berinteraksi, bergantung, dan berguna untuk mencapai tujuan.

Komponen itu adalah tujuan pendidikan, pendidik, anak didik, lingkungan pendidikan dan alat pendidikan. Kelima komponen pendidikan tersebut, akan terimplementasikan dalam proses pembelajaran, yaitu aktivitas belajar mengajar. Seseorang dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sekolah dasar sebagai penyelenggara pertama pendidikan, seyogiyanya dapat memberikan landasan yang kuat untuk tingkat selanjutnya. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyatakan sebagai berikut:

Pendidikan nasional 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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakal mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dengan demikian sekolah dasar harus memberikan bekal kemampuan dan keterampilan dasar strategis sejak kelas-kelas awal. Upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar ini tidak dapat ditunda-tunda lagi terutama dalam peningkatan mutu proses pembelajaran Sekolah Dasar di era globalisasi. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan dasar yang tidak lagi semata-mata berfungsi sebagai sarana sosialisasi anak didik, melainkan sejak dini sudah harus menumbuhkan secara potensial menusia Indonesia yang kelak mampu menjadi agen pembaharuan. Fungsi Sekolah Dasar tidak semata-mata menjadikan keluarannya melek huruf dalam arti melek teknologi dan melek pikir.

Sesuai dengan tujuan pendidikan, maka tujuan pembelajaran di sekolah dasar menginginkan agar siswanya memiliki pengetahuan, pemahaman, keterampilan, serta sikap dan nilai yang sesuai dengan tujuan pendidikan secara menyeluruh mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk memenuhi tuntutan tersebut guru perlu memahami tugas dan tanggung jawabnya. Menurut Amstrong (Nana Sudjana 2002:15) dinyatakan bahwa guru mempunyai lima tanggung jawab, yaitu: 1) dalam proses pembelajaran, 2) dalam memberikan bimbingan siswa, 3) dalam mengembangkan kurikulum, 4) dalam mengembangkan profesi, dan 5) membina hubungan dengan masyarakat.

Selain untuk membentuk siswa yang dapat memiliki wawasan dan dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan pendidik juga perlu menanamkan berbagai pengetahuan tentang budaya lokal agar siswa tidak melupakan budaya asalnya karena tergerus era globalisasi. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan tentang jenis-jenis kebudayaan daerah di Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah dan suku bangsa. Untuk memfasilitasi hal tersebut, pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah dasar terdapat pokok bahasan yang berkaitan dengan kebudayaan daerah Indonesia, salah satunya terdapat pada kelas 4 Sekolah Dasar di semester 1.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri Banjaran Kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka ditemukan bahwa pembelajaran IPS khususnya pada materi kebudayaan daerah di Indonesia, kurang memberikan aktivitas yang bermakna bagi siswa, karena guru masih menggunakan model pembelajaran klasikal, yaitu motode pembelajaran yang dominan menerapkan ceramah. Hasilnya, hanya guru lebih aktif sedangkan siwa lebih pasif menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan kata lain, suasana belajar IPS khususnya materi kebudayaan daerah di Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Banjaran Kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka terkesan pasif sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar tidak berjalan secara efektif.

Permasalahan yang ada dalam proses pembeialajaran mengakibatkan siswa sulit memahami esensi dari materi kebudayaan daerah di Indonesia imbasnya pada prestasi pembelajaran dimana masih banyak siswa memperoleh nilai di bawah KKM yang ditentukan sekolah yakni 65.

KKM ditentukan berdasarkan 3 faktor, yang pertama kompleksitas bahwa materi tersebut termasuk ke dalam matei yang sulit. Faktor kedua yaitu daya dukung sarana dan pra sarana yang ada di SDN Banjaran Kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka dengan daerah yang terletak jauh dari perkotaan dan minimnya alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Faktor ketiga adalah intake, pengetahuan awal yang dimiliki siswa tentang kebudayaan di Indonesia sangat kurang sehingga pada ulangan harian pada materi tersebut banyak siswa belum memenuhi nilai KKM. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, maka KKM yang ditentukan untuk pokok bahasan ini adalah 65.

Untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran, guru seharusnya bisa menumbuhkan semangat untuk belajar di dalam kelas. Terjadinya komunikasi yang intensif antara siswa dengan guru akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Proses dikatakan bermutu tinggi apabila pengkoordinasian dan penyerasian serta pemaduan input sekolah yang berupa guru, siswa, kurikulum, uang, peralatan dan hal-hal lainnya dapat dilakukan secara harmonis, sehingga mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*), mampu mendorong motivasi berprestasi, dan benar-benar mampu memberdayakan peserta didik.

Untuk menciptakan suasana agar siswa lebih aktif belajar diperlukan kemauan dan kemampuan guru dalam mengambil keputusan yang tepat dengan situasi belajar yang diciptakan dan mempertimbangkan kondisi pengajaran yang diprediksi dapat mempengaruhi pencapaian kompetensi belajar. Selain itu diupayakan suatu metode yang mengarah pada pengembangan berfikir logis, sikap yang kritis dan kepekaan siswa terhadap lingkungan sendiri sampai terluas.

Untuk memecahkan masalah dalam proses pembelajaran dan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, peneliti dan guru kelas IV merumuskan suatu model pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran IPS konsep kebudayaan daerah di Indonesia.

Model pembelajaran yang akan digunakan adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) yaitu model pembelajaran yang di dalamnya siswa bekerja dalm kelompok-kelompok kecil untuk membantu satu sama lain dalam belajar dan dihargai atas prestasi kolektif mereka (Slavin 1995:2). Pembelajaran kooperatif bukan merupakan hal baru dalam pendidikan. Model *cooperative learning* yang dipakai ialah *cooperative learning* tipe *Jigsaw.*

Secara sederhana perlu digambarkan bahwa, metode pembelajaran *cooperative* tipe *Jigsaw* merupakan metode pembelajaran tim ahli, dimana siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar tertentu. Siswa yang berada dalam kelompok ahli bertugas menerangkan atau memberi penjelasan kepada kelompok lain atas materi yang sedang dipelajari. Maka dari kegiatan ini terjadi interaksi antar siswa, serta adanya kerjasama dalam belajar. Dari kegiatan kelompok tersebut, nampak jelas aktivitas belajar yang dilakukan setiap siswa.

Pembelajaran *cooperative* tipe *Jigsaw* diyakini dapat merubah rendahnya aktivitas belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri Banjaran Kecamatan Banjaran Kabupaten Majalengka menjadi lebih aktif, karena metode pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti mengangkat judul penelitian tindakan kelas yaitu:

“**Implementasi model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS konsep kebudayaan daerah di Indonesia”, penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Banjaran Kecamatan Banjaran, Kabupaten Majalengka.**

1. **Perumusan Masalah dan Batasan Masalah**
2. **Perumusan Masalah**

Berdasarkan paparan latar belakang, peneliti merumuskan rumusan masalah yang akan dipecahkan melalui penelitian tindakan kelas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* pada pembelajaran IPS ?
2. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi pada penerapan model *cooperative learning*?
3. Bagaimana teknik evaluasi penilaian yang dapat dikembangkan pada model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*?
4. Apakah model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS?
5. **Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti merumuskan batasan masalah agar penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana yang disusun. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilaksanakan di SD Banjaran pada siswa kelas 4 semester ganjil.
2. Pokok bahasan yang dibahas adalah kebudayaan daerah di Indonesia
3. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw*
4. Media yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan media visual (gambar).
5. **Tujuan dan Manfaat Penelitian**
6. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian tindakan ini adalah:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative learning.*
2. Untuk menemukan kendala-kendala yang terdapat dalam penerapan model pembelajaran *cooperative learning.*
3. Untuk mengevaluasi hasil belajar siswa pada materi kebudayaan daerah di Indonesia, setelah diaplikasikannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw.*
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah diterapkannya model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw.*
5. **Manfaat Penelitian**

Hasil dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini akan memberikan manfaat yang berarti bagi perseorangan/institusi dibawah ini:

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Guru : Dapat memberikan informasi mengenai salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran sosial guna meningkatkan kompetensi guru.
3. Bagi Siswa : Dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan hasil penelitian konsep dari pengalaman belajar yang bermakna
4. Bagi Sekolah Dasar Negeri Banjaran: Memberi gagasan baru untuk meningkatkan hasil belajar siswanya.
5. Bagi Program Studi PGSD : Menambah wawasan bagi mahasiswa untuk menghadapi profesi sebagai guru SD kelak.
6. **Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini secara umum diharapkan mampu memberikan sumbangsih terhadap pembelajaran IPS, utamanya untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan model yang kreatif inovatif dan menyenangkan yaitu model *cooperative learning* tipe *jigsaw*.

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu pengajaran disekolah yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan nasional kita, sehingga tujuan nasional pendidikan yang telah dicanangkan akan dapat dicapai.

1. **Kerangka Pemikiran**

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerjasama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran kooperatif menciptakan interaksi yang asah, asih, dan asuh sehingga tercipta masyarakat belajar (*learning community*), siswa tidak hanya belajar dari guru tetapi juga dari sesame siswa.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa yang harus dibenahi baik guru maupun dari siswa. Dari guru seperti penggunaan model pembelajaran, strategi atau pendekatan pembelajaran yang kurang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan, sehingga proses pembelajaran kurang maksimal dan hasil yang diperoleh juga kurang memuaskan. Sedangkan masalah yang berasal dari siswa seperti kurangnya motivasi dalam mengikuti pelajaran, siswa yang kurang aktif, dan seringkali siswa menganggap mata pelajaran tersebut tidak penting.

Dalam meningkatkan prestasi belajar siswa diperlukan adanya penggunaan model pembelajaran, strategi, atau pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah *jigsaw*, melalui model pembelajaran *cooperative* *learning* tipe *jigsaw*, peserta didik dapat menjadi sumber pengetahuan tentang suatu materi dan memeberikan pengetahuan yang dimiliki dengan anggota kelompoknya. Melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative* *learning* tipe *jigsaw* maka pengetahuan dari materi yang diajarkan akan diterima siswa secara merata.

Pembelajaran dengan model pembelajaran *jigsaw* dapat diterapkan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, karena dapat digunakan untuk meningkatkan peran aktif siswa dalam memperoleh pengetahun dikarenakan model pembelajaran ini melibatkan siswa secara menyeluruh di dalam kelas. Sehingga dapat meningkatkan prestasi hasil belajar dan aktivitas belajar selama proses pembelajaran yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa baik dari segi afektif, kognitif, maupun psikomotorik.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari bagan di bawah ini:

Penggunaan model *cooperative learning tipe jigsaw*

Siklus II

Evaluasi

Rendahnya prestasi belajar

Kondisi awal

Siklus 1

Guru melaksanakan pembelajaran dengan metode kovensional

Prestasi belajar siswa mengalami peningkatan

Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dengan mengubah anggota kelompok secara lebih heterogen

Penelitian tindakan kelas diawali dengan melakukan observasi untuk menemukan kendala atau masalah dalam pembelajaran IPS, kemudian dilaksanakan penetilitian tindakan kelas pada pembelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative* learninng tipe *jigsaw* dalam beberapa siklus dan beberapa metode sehingga dapat mencapai tujuan penelitian yaitu meningkatkan prestasi siswa.

1. **Asumsi dan Hipotesis**
2. **Asumsi**

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melakukan penelitian. Asumsi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimuat dalam kurikulum diperlukan adanya suatu model pembelajaran yang harus digunakan seorang guru dalam menyampaikan suatu materi.

Model pembelajaran yang digunakan tergantung dari tujuan pembelajaran yang diharapkan, karakteristik peserta didik, ketersediaan sarana dan pra sarana dan esensi materi.

Dalam pembelajaran di Sekolah Dasar kelas IV pada materi kebudayaan daerah di Indonesia penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe jigsaw dapat digunakan menjadi alternatif pembelajaran, karena siswa dapat memperoleh pengetahuan dari sesama siswa yang menjadikan siswa lebih memahami esensi materi dibandingkan dengan materi yang diperoleh langsung dari guru.Meninggkatnya pemahaman siswa tentang suatu materi pembelajaran akan berbanding lurus dengan prestasi belajar yang dicapai.

1. **Hipotesis**

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara dalam sebuah penelitian, hipotesis secara umum dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

“Jika model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* diterapkan dengan benar maka perestasi belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan pokok bahasan Kebudayaan daerah di Indonesia akan meningkat.”

1. **Definisi Operasional**
2. **Prestasi Belajar**

[Pengertian prestasi belajar](http://belajarpsikologi.com/pengertian-prestasi-belajar/) ialah hasil usaha bekerja atau [belajar](http://belajarpsikologi.com/" \t "_blank" \o "belajar) yang menunjukan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai. Sedangkan prestasi belajar hasil usaha [belajar](http://belajarpsikologi.com/" \t "_blank" \o "belajar) yang berupa nilai-nilai sebagai ukuran kecakapan dari usaha [belajar](http://belajarpsikologi.com/" \t "_blank" \o "belajar) yang telah dicapai seseorang, prestasi belajar ditunjukan dengan jumlah nilai raport atau test nilai sumatif.

Menurut Siti Partini (1980:49), “Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang dalam kegiatan belajar. Sejalan dengan pendapat itu, Sunarya (1983: 4) menyatakan “Prestasi belajar merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang merupakan ukuran keberhasilan siswa”. Dewa Ketut Sukardi (1983:51), menyatakan “Untuk mengukur prestasi belajar menggunakan tes prestasi yang dimaksud sebagai alat untuk mengungkap kemampuan aktual sebagai hasil belajar”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan kegiatan belajar siswa dalam menguasai sejumlah mata pelajaran selama periode siswa dalam menguasai sejumlah mata pelajaran selama periode tertentu yang dinyatakan dalam nilai baik berbentuk rapor dan laporan lain seperti nilai mid semester, dimana angka mid semester tersebut mencerminkan keberhasilan seseorang dalam kegiatan belajarnya.

1. **Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw***

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif. Tipe *jigsaw* atau tim ahli ini bisa menjadi alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama untuk melatih keterampilan sosial (*social skill*) dalam upaya mewujudkan tujuan pembelajaran Ilmu Pengatahuan Sosial, yaitu: meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global. Model ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dalam suasana belajar yang terbuka dan demokratis.

Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial akan menghasilkan beberapa keunggulan dan nilai lebih dalam upaya pengembangan potensi diri siswa, yaitu: (Stahl, 2005)

1. Meningkatkan rasa tanggung jawab individu

2. Menumbuhkan ketergantungan yang bersifat positif

3. Memungkinkan terbinanya hubungan yang bersifat terbuka

4.Memungkinkan pengembangan keterampilan-keterampilan sosial secara optimal

5. Melatih siswa untuk hidup bermasyarakat

Penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memfokuskan perhatian pada beberapa aspek, yaitu

1. Penggabungan penggunaan tipe-tipe pembelajaran secara kelompok, seperti: *formal cooperative learning, informal cooperative learning, dan cooperative learning base on group.*

2. Komponen-komponen dasar dalam bekerjasama, yaitu: ketergantungan yang positif, interaksi langsung yang terbuka, kemampuan-kemampuan individual, keterampilan- keterampilan sosial dan proses kerja kelompok.

3. Menumbuhkan suasana kerjasama rutin dalam kelas, seperti: penerapan model pembelajaran kooperatif dalam kegiatan pembelajaran.

Disamping mendorong siswa dalam menuju ketercapaian tujuan, penerapan tipe *jigsaw* juga menumbuhkan kegairahan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Model tersebut menumbuhkan suasana pembelajaran yang dinamis, dimana siswa bukan hanya dijadikan obyek pembelajaran semata-mata melainkan juga sebagai tutor bagi siswa lainnya (Slavin, 2001). Hal ini karena setiap anggota kelompok memiliki dua tanggung jawab dasar, yaitu: (1) mempelajari dan memahami materi atau bahan ajar, (2) membantu teman belajarnya untuk mampu memahami dan mengerti seperti yang ada pada dirinya. Konsep tutor sebaya merupakan salah satu karakteristik tipe *jigsaw,* yaitu pada saat belajar secara kolaboratif dalam suasana kebersamaan di kelompok kecil, akan tumbuh berkembang interaksi yang positif di antara siswa. Selain itu, siswa bukan hanya berusaha memahami materi tetapi juga dituntut untuk mengembankan potensi dirinya secara optimal untuk kesuksesan kelompoknya.