**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran adalah upaya penataan lingkungan yang kondusif sehingga proses belajar dapat tumbuh dan berkembang. Upaya yang harus di lakukan untuk meningkatkan kecerdasan anak bangsa adalah selalu menciptakan perkembangan yang lebih baik. Selain itu, dapat pula memanfaatkan bahan ajar yang mampu diolah untuk memudahkan pemahaman selama poses belajar, pemanfaatan yang dimaksud adalah bagaimana cara mengajarkannya ditinjau dari pihak guru, dan cara mempelajarinya ditinjau dari pihak siswa.

Dalam proses dan pelaksanaannya diawali dengan kesadaran akan adanya permasalahan yang dirasakan mengganggu, yang dianggap menghalangi pencapaian tujuan pendidikan sehingga berdampak kurang baik terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Dari hasil penelitian yang akan dilakukan adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan guru dalam memecahkan masalah-masalah pembelajaran dan mem buat keputusan yang tepat bagi siswa dan membuahkan kreasi-kreasi dan inovasi-inovasi pembelajaran (misalnya, pendekatan, metode, strategi, dan media) yang dapat dilakukan oleh guru demi peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran.

Dewasa ini sedang dikembangkan bermacam-macam model dan teknik pembelajaran untuk menolong para pendidik untuk dapat meningkatkan kemampuannya dalam menyampaikan pembelajaran. Model dan teknik pembelajaran sangat berguna bagi pendidik untuk menentukan apa yang harus dilakukannya dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, terutama model *Cooperative Learning.* Kelly (dalam Armin 2008:12) mengemukakan pengertian “*Cooperative Learning* adalah pengajaran yang dilakukan dalam kelompok kecil, dimana siswa bekerjasama untuk menambah atau memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Salah satu model pembelajaran *Cooperative Learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kejasama dan hasil belajar siswa adalah melalui model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw*, karena dalam *model Cooperative Learning Teknik Jigsaw* siswa tidak hanya mencari dan menemukan pengetahuan sebagai solusi untuk memecahkan masalah kelompoknya tetapi siswa juga saling bertanya, menjelaskan dan berkomunikasi antar individu dan antar kelompok, sehingga tercipta kegiatan belajar yang aktif dan variatif serta memotivasi siswa. Maka dengan demikian, keinginan belajar siswa meningkat dan dapat diharapkan hasil belajar siswa pun meningkat.

Pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar sejak diberlakukannya Kurikulum 2006 (KTSP) menuntut guru memiliki wawasan yang luas, keterampilan yang memadai dalam penerapan model pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Keatif, Efektif, dan Menyenangkan. Namun kondisi di lapangan hal tersebut belum maksimal dilaksanakan oleh guru karena disebabkan masih terbatasnya akses guru terhadap ilmu pengetahuan dan inovasi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran IPS tidak mengalami perubahan dalam metode mengajar dan materi pelajaran yakni tetap disajikan secara monoton oleh guru. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan strategi yang kurang tepat dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran tersebut mengakibatkan banyak siswa menjadi bosan atau tidak nyaman dalam proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan data yang peneliti dapatkan melalui pengamatan langsung di lapangan, ternyata banyak ditemukan kesenjangan dalam proses belajar mengajar di SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung, terlihat bahwa cara mengajar guru pada umumnya hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah yaitu penuturan bahan pelajaran secara lisan, siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan, sehingga fenomena yang terjadi di lapangan pada saat kegiatan belajar mengajar di kelas kebanyakan siswa merasa jenuh, siswa cenderung menjadi malas berpikir, siswa kurang aktif. Hal ini tentu akan berdampak pada rendahnya kerjasama dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil kerja kelompok siswa dari jumlah 30 siswa, hanya 13 siswa atau 43% siswa yang memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah di tetapkan, yaitu 70. Sedangkan 17 siswa atau 57% memperoleh nilai kurang atau dibawah KKM, berarti dalam pembelajaran yang dipelajari belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai yang diharapkan.

Dengan demikian, guru dituntut untuk mengubah proses pembelajaran yang membosankan menjadi lebih efektif, yaitu dengan memperbaiki pola atau cara pembelajaran yang berorientasikan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pentingnya model pembelajaran dalam proses pembelajaran IPS tidak lepas dari peran siswa itu sendiri, yaitu siswa harus aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Melalui model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw* ini, diharapkan pembelajaran dikelas akan lebih efektif dan kondusif sehingga mampu meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa.

Berdasaran uraian yang telah dipaparkan, maka penulis merasa tertarik untuk melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas dalam rangka memperbaiki pembelajaran IPS dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran *Cooperative Learning Teknik* *Jigsaw* untuk Meningkatkan Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Materi Kenampakan Alam dan Buatan” pada siswa kelas V di SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung.

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasaran latar belakang masalah diatas, masalah-masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran.
2. Guru kurang mengoptimalkan sumber belajar yang telah tersedia.
3. Partisipasi siswa secara aktif dalam proses pembelajaran masih sangat rendah.
4. Siswa cenderung malu untuk aktif berbicara saat pembelajaran.
5. Siswa kurang berinteraksi dengan guru dan teman pada saat proses pembelajaran.
6. Kerjasama siswa dalam pembelajaran masih sangat rendah.
7. Hasil belajar siswa belum mencapai KKM sebagai mana yang telah ditetapkan pihak sekolah.
8. **Batasan dan Rumusan Masalah**
9. **Batasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung adalah:

1. Meneliti perencanaan pembelajaran model *cooperative learning* teknik *jigsaw* dalam pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan.
2. Meneliti aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan melalui model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw*.
3. Meneliti hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Kenampakan Alam dan Buatan melalui model pembelajaran *cooperative learning* teknik *jigsaw*.
4. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masala di atas, dapat dirumuskan masalah secara umum yaitu apakah dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Jigsaw* dapat meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi Kenampakan Alam dan Buatan pada siswa kelas V di SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung?

Agar penelitian ini dapat berkembang maka dapat dirumuskan masalah secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Jigsaw* untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa pada pebelajaran IPS dengan materi Kenampakan Alam dan Buatan pada siswa kelas V SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning tipe Jigsaw* dapat meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran IPS dengan materi Kenampakan Alam dan Buatan pada siswa kelas V SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung?
3. Apakah penggunaan model *Cooperative Learning teknik Jigsaw* dapat meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran IPS dengan materi Kenampakan Alam dan Buatan pada siswa kelas V SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung?
4. Apakah penggunaan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan materi Kenampakan Alam dan Buatan pada siswa kelas V SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung?
5. **Tujuan Penelitian**
6. **Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw* pada siswa kelas V SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung.

1. **Tujuan Khusus**

Tujuan khusus dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran tentang perencanaan pembelajaran IPS dengan materi Kenampakan Alam dan Buatan pada siswa kelas V SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw*.
2. Untuk meningkatkan aktifitas belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan materi Kenampakan Alam dan Buatan pada siswa kelas V SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw*.
3. Untuk meningkatkan kerjasama siswa pada pembelajaran IPS dengan materi Kenampakan Alam dan Buatan pada siswa kelas V SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw*.
4. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan materi Kenampakan Alam dan Buatan pada siswa kelas V SDN Banjaran VI Kabupaten Bandung dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning teknik Jigsaw*.
5. **Manfaat Penelitian**
6. **Manfaat Teoritis**

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Terutama dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui pembelajaran yang bermutu, aktif dan menyenangkan dengan menggunakan model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw* pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

1. **Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Siswa
2. Dapat meningkatkan kerjasama siswa, sehingga dalam pembelajaran siswa dapat saling berinteraksi dengan teman pada saat pembelajaran berlangsung.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan materi Kenampakan Alam dan Buatan serta Pembagian Waktu di Indonesia.
4. Bagi Guru
5. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah.
6. Untuk memperluas wawasan guru mengenai penerapan model pembelajaran agar guru dapat lebih kreatif dan inovatif.
7. Bagi Sekolah
8. Sebagai masukan dalam upaya perbaikan proses belajar mengajar sehingga dapat menunjang tercapainya target kurikulum dan daya serap siswa seperti yang diharapkan.
9. Bagi Peneliti
10. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman secara langsung dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Teknik Jigsaw.*
11. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kreatifitas dalam mempergunakan model pembelajaran yang tepat dalam mata pelajaran IPS.
12. **Definisi Opeasional**

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu di jelaskan beberapa istilah sebagai berikut:

1. **Model *Cooperative Learning Teknik Jigsaw***

Model pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu yang mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan (Sanjaya, 2006:239). 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 koopeatif teknik jigsaw suatu tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri dari beberapa anggota dalam suatu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi pelajaran dan mampu mengerjakan materi tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya (Isjoni, 2009:71).

1. **Kerjasama**

Menurut *Thomson* dan *Perry* dalam Keban (2007:28), kerjasama memiliki derajat yang berbeda, mulai dari koordinasi dan kooperasi (*cooperation*) sampai pada derajat yang lebih tinggi yaitu collaboration. “Para ahli pada dasarnya menyetujui bahwa perbedaan terletak pada kedalaman interaksi, integrasi, komitmen, dan kompleksitas dimana *cooperation* terletak pada tingkatan yang paling rendah. Sedangkan collaboration pada tingkat yang paling tinggi”. Menurut *Rosen* dan Keban (2007:32) “Secara teoritis, istilah kerjasama (*cooperation*­) telah lama dikenal dan dikonsepsikan sebagai sumber efisiensi dan kualitas pelayanan. Kerjasama telah dikenal sebagai cara yang jitu untuk mengambil manfaat dan ekonomi skala (*economies of scales*).

Definisi lainnya tentang kerjasama atau kooperatif adalah gejala saling mendekati untuk mengurus kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Kerjasama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial/masyarakat, diantara seseorang dengan orang lain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang (Saputra dkk, 2005:39).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama dilatarbelakangi oleh sifat manusia sebagai mahluk sosial yang terkadang perlu saling membantu guna memperoleh sebuah tujuan bersama.

1. **Hasil Belajar**

Dalam kegiatan proses belajar yang telah dilakukan tentunya ada hasil belajar. Hasil belajar yang didapat oleh siswa setelah melakukan kegiatan proses belajar merupakan upaya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pengertian hasil belajar menurut Nana Sudjana (2004: 3), bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah aktivitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar.

Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran. Sedangkan menurut Hamalik (2012:159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.