**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 (Th. 2003:2), tercantum tentang pengertian pendidikan sebagai berikut:

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.

Pembelajaran saat ini masih berorientasi pada guru *(Teacher Centered)* dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh banyak tenaga pendidik saat ini cenderung pada pencapaian target materi kurikulum. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung adalah ceramah dan penugasan.. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung secara monoton atau kurang memberikan motivasi kepada peserta didik. Dengan demikian dibutuhkan perbaikan dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan adanya pergantian kurikulum KTSP menjadi Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Juga dirumuskan proses pembelajaran dan penilaian yang diperlukan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

Sesuai dengan pendekatan Kurikulum 2013, peserta didik diajak berani untuk mencari sumber belajar lain yang tersedia dan terbentang luas di sekitarnya. Peran guru dalam meningkatkan dan menyesuaikan daya serap peserta didik dengan ketersediaan kegiatan yang harus dilakukan. Guru dapat memperkaya dengan kreasi dalam bentuk kegiatan lain yang sesuai dan relevan yang bersumber dari lingkungan alam, SDN Campedak kelurahan leuwinanggung kecamatan tapos kota depok mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran karena:

1. Siswa kurang termotivasi ketika belajar.

2. Kurangnya tanggung jawab siswa didalam pembelajaran

3. Sumber belajar yang minim.

4. Siswa masih belum bisa mengaitkan dan mengaplikasikan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Campedak Kelurahan Leuwinanggung Kecamatan Tapos Kota Depok masalah tersebut harus ditanggulangi. Karena terihat dari hasil yang diperoleh kurang maksimal. Siswa yang tuntas sesuai dengan KKM yaitu 14 orang dan yang belum tuntas sesuai KKM sejumlah 18 orang dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 30 orang dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Pada pembelajaran tersebut guru menggunakan metode ceramah, yaitu sebuah metode mengajar dengan cara menyampaikan informasi dan pengetahuan secara lisan kepada sejumlah siswa. Pada umunya siswa mengikuti pembelajaran secara pasif. Jelaslah bahwa dalam pembelajaran tersebut tidak terlihat adanya aktifitas siswa, karena siswa hanya duduk terdiam mendengarkan apa yang dibicarakan oleh guru. Sehingga siswa kurang aktif dan prestasi belajar pun kurang maksimal. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut yaitu model pembelajaran *Cooperative Jigsaw* Melalui penerapan model *Cooperative jigsaw* ini siswa dapat belajar lebih aktif dan dapat menarik minat siswa dalam belajar ,dengan model cooperative jigsaw siswa dituntut berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Cara pembelajaran yang membuat siswa sebagai objek pendidikan seharusnya tidak ada lagi tempat dalam pendidikan di Indonesia. Atas dasar itulah, perlu kiranya pengguanaan model pembelajaran yang dapat mendorong siswa memahami nilai-nilai moral dan mampu melaksanakan nilai moral dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan itu, kompetensi yang diharapkan dari seorang lulusan SD/MI adalah kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret. Kemampuan itu diperjelas dalam kompetensi dasar, yang salah satunya, “Membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga”. Kompetensi itu dirancang untuk dicapai melalui beberapa proses pembelajaran, salah satunya proses pembelajaran berbasis kerja sama (*cooperative learning*)

Berdasarkan alasan di atas, maka penulis merasa tertarik sekaligus melatarbelakangi penulis untuk mengkaji lebih dalam tentang pembelajaran *Cooperative Jigsaw* terkait dengan upaya meningkatkan Tanggung Jawab siswa kelas VI SDN Campedak dan melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “(*Penggunaan Model Cooperative Jigsaw Untuk Meningkatkan Sikap Tanggung jawab dan Hasil Belajar*)”

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalah yang dapat ditentukan adalah sebagai berikut :

1. Belum tumbuhnya sikap tanggung jawab
2. Hasil belajar siswa dibawah KKM
3. Siswa belajar belum menggunakan *scientific*
4. Saat pembelajaran motivasi siswa rendah
5. Saat pembelajaran siswa tidak kondusif dan mengantuk
6. **Rumusan Masalah Dan Pembatasan Masalah**
7. Rumusan Masalah Umum

Apakah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Cooperative Jigsaw dapat meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas VI SDN campedak?

1. Rumusan Masalah Khusus
2. Bagaimana menyusun RPP dengan menggunakan Model *Cooperative jigsaw* agar tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas VI SDN campedak pada KD membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga meningkat?
3. Bagaimana penerapan Model *Cooperative jigsaw* sehingga tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas VI SDN Campedak pada KD membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga meningkat?
4. Mampukah penerapan Model *Cooperative jigsaw* meningkatkan tanggung jawab siswa kelas VI SDN Campedak pada KD membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga ?
5. Mampukah penerapan model *Cooperative Jigsaw* meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Campedak pada KD membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga?
6. Pembatasan Masalah

Untuk menjaga agar masalah tidak terlalu luas, maka peneliti menyajikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Guru belum terampil dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Guru belum terampil dalam menggunakan model-model pembelajaran yang sesuai
3. Tanggungjawab siswa dalam mengikuti pembelajaran rendah
4. Hasil belajar siswa kurang maksimal
5. **Tujuan Penelitian**
6. Tujuan Umum

Untuk meningkatkan tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas VI SDN Campedak pada KD membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga dengan menggunakan model *Cooperative jigsaw*

1. Tujuan Khusus
2. Ingin menyusun RPP dengan model *Cooperative Jigsaw* pada KD membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga
3. Ingin menerapkan Model *Cooperative Jigsaw* pada siswa kelas VI SDN Campedak padaa KD membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga
4. Ingin meningkatkan tanggung jawab siswa kelas VI SDN Campedak dengan menggunakan model *Cooperative* *Jigsaw* pada KD membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga
5. Ingin meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN Campedak dengan menggunakan model *Cooperative Jigsaw*
6. **Manfaat Penelitian**
7. Manfaat Teoritis

Agar tanggung jawab dan hasil belajar siswa kelas VI SDN Campedak dengan model *Cooperative jigsaw* pada KD membandingkan kenampakan alam dan keadaan sosial negara-negara tetangga meningkat

1. Manfaat Praktis
2. Manfaat Bagi Guru
3. Agar guru dapat menyusun RPP dengan menggunakan model *Cooperative jigsaw*
4. Agar guru mampu menerapkan model Cooperative Jigsaw
5. Manfaat Bagi Siswa
6. Tanggung Jawab dan prestasi belajar siswa meningkat
7. Manfaat bagi sekolah
8. Agar kualitas sekolah meningkat
9. Manfaat bagi peneliti
10. Agar dapat dijadikan sebagai gambaran bagi peneliti selanjutnya
11. **Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalah pahaman dan penafsiran terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah berikut:

1. Model *Cooperative Jigsaw*

Menurut (Slavin, 2005:246) Jigsaw adalah salah satu dari metode-metode kooperatif yang paling fleksibel,model pembelajaran jigsaw merupakan salah satu variasi model collaborative learning yaitu proses belajar kelompokdimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota.

1. Tanggung Jawab

Menurut kamus besar bahasa indonesia tanggung jawab adalah,keadaan wajib menanggung segala sesuatunya.sehingga bertanggungjawab menur kamus besar bahasa indonesia adalah, berkewajiban menanggung, memikul, menanggung segala sesuatunya, dan menanggung akibatnya. Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran atas kewajiban. (Kamus Besar Bahasa Indonesia)

1. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto,2011:46)

Berdasarkan pengertian di atas, model kooperatif jigsaw merupakan salah satu variasi model *collaborative* learning yaitu proses belajar kelompokdimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya, untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota . sehingga dengan menggunakan model tersebut keadaan wajib menerima segala sesuatu yang telah dilakukan siswa dan perubahan dalam aspek kognitif afektif dan psikomotorik.