

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar ialah suatu aktivitas bermuatan nilai, pengetahuan, dan keterampilan, yang didalamnya meliputi pengajar dan pelajar untuk mencapai target pembelajaran tertentu. Belajar adalah kewajiban pelajar dan mengajar merupakan tugas pengajar. Seorang pengajar harus mampu mengajar dengan optimal. Optimal disini bukan hanya sekedar ketika pengajar mencurahkan isi atau pengetahuan dari buku kepada pelajar secara lisan atau tulisan, melainkan pengajar dapat membuat proses pembelajaran menjadi aktif didalamnya dan suasana belajar menarik, menyenangkan, bermakna serta memunculkan gairah dan motivasi pelajar untuk belajar.

Dunia pendidikan serta para ahlinya telah banyak memberikan sumbangan berupa ide untuk pendidikan. Ide itu merupakan model pembelajaran. Yaitu model *Cooperative Learning* yang dikemukakan oleh teoretikus utamanya adalah Johnson dan Johnson (1974), Robert Slavin (1983), dan Shlomo Sharan (1980) (dalam Huda, 2014, hlm. 110-111), bahwa belajar dengan bekerja dalam sebuah kelompok yang terdiri dari tiga atau lebih anggota pada hakikatnya dapat memberikan daya dan manfaat tersendiri. Hamruni (dalam Suyadi, 2015, hlm. 61) mengemukakan bahwa falsafah dasar pembelajaran *cooperative learning* adalah *homo homoni socius* yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Jadi fitrah manusia sewajarnya tidak akan bisa hidup atau bekerja sendiri, begitupun dengan belajar. Belajar kooperatif ini yaitu belajar bekerjasama dengan teman lainnya untuk mendapatkan pengetahuan. Tidak ada salahnya hal ini dapat dimanfaatkan bagi para pengajar untuk bekerjasama mensukseskan dunia pendidikan melalui pembelajaran di ruang kelas. Berbagai mata pelajaran bisa dikolaborasikan

dengan model pembelajaran tersebut, salah satunya yaitu mata pelajaran IPS di Sekolah dasar.

Mata pelajaran IPS memiliki cakupan yang sangat luas. Pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar terkadang pengajar kurang memperhatikan hal tersebut. Para pengajar harus dapat menyederhanakan materi IPS mulai dari, pembelajaran dari lingkungan terdekat pelajar sampai ke lingkungan terjauh (umum). Arti lingkungan disini bisa lingkungan sekitar pelajar seperti lingkungan sekolah, lingkungan keluarga sampai ke lingkungan masyarakat. Hal ini menekankan bahwa belajar harus mulai dari pengetahuan yang pelajar miliki dari kehidupan sehari-harinya sehingga munculah kebutuhan untuk belajar serta tercapilah target atau hasil belajar yang telah ditentukan.

Pada model *Cooperative Learning* banyak sekali tipe yang bisa digunakan dalam pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran IPS yaitu tipe *Inside Outside Circle* (lingkaran kecil-lingkaran besar) yang dikembangkan oleh Spencer Kagan (dalam Lie, 2008, hlm. 65) untuk memberikan kesempatan pada siswa agar saling berbagi informasi pada saat yang bersamaan. Model mengajar kooperatif *Inside-Outside Circle* ini lebih menekankan pelajar itu sendiri untuk mencari pengetahuan dan informasi dengan baik agar pelajar mampu mengakses informasi, menyeleksi dan mengolah informasi, yang didapatnya dari teman-temannya, dimana pelajar tidak hanya belajar dari pengajarnya tetapi bisa melalui teman sepelajarnya dalam kelompok belajar. Menurut Lie (2008, hlm. 31) alur proses belajar tidak harus berasal dari guru menuju siswa. Siswa bisa juga saling mengajar sesama siswa yang lainnya. Bahkan, banyak penelitian menunjukkan bahwa pengajaran oleh rekan sebaya (*peer teaching*) ternyata lebih efektif daripada pengajaran oleh guru. Hal ini disebabkan oleh latar belakang pengalaman dan pengetahuan (atau yang dikenal dengan istilah skemata dalam bidang pendidikan) para siswa yang lebih mirip satu dengan yang lainnya dibandingkan dengan skemata guru.

PGSD UPI Kampus Serang

Rega Ade Refa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE INSIDE OUTSIDE CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN BERSENJATA DALAM MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Secara tidak langsung model IOC ini mengajak siswa belajar sambil bermain, karena model ini mempunyai aturan main dan mengharuskan seluruh siswa terlibat aktif didalamnya dalam memperoleh pengetahuan dari luar (teman lainnya). Menurut Kurniati (2016, hlm. 4) bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi, serta memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya, mengembangkan kemampuan berbahasa dan menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang menyenangkan. Serta dalam model mengajar ini setiap pelajar memiliki tanggung jawab atau tugas tersendiri yang harus diembannya juga ada unsur persaingan dalam belajar sehingga pelajar terpacu untuk saling bersaing entah itu secara individu maupun kelompok, dan aktivitas belajar akan optimal.

Seperti halnya menurut *National Council for the Social Studies* (dalam Zubaedi, 2011, hlm. 291), pembelajaran IPS akan optimal jika guru berpegang pada lima prinsip pembelajaran yaitu: bermakna (*meaningful*), terpadu (*integrative*), menantang (*challenging*), aktif (*active*), dan berbasis nilai (*value based*). Jelas sekali bahwasannya disini, pembelajaran IPS harus bisa mengikutsertakan pelajarnya dalam proses belajar, agar dengan melalui pengalamannya sendiri maka pembelajaran akan lebih bermakna serta membuat pelajar aktif dalam mencari pengetahuan atau informasi lewat temannya yang didalamnya memiliki nilai tanggung jawab individu maupun kelompok terhadap tugasnya serta nilai menghargai pendapat pelajar lainnya. Dengan begitu pelajar akan terasa termotivasi dengan pembelajaran yang dilaksanakan dikelas.

Namun kenyataan dilapangan melalui pengamatan peneliti di kelas V A SDN Umbul Kapuk Kecamatan Taktakan pada pembelajaran IPS khususnya dalam materi Perjuangan Bersenjata dalam Mempertahankan Kemerdekaan,

PGSD UPI Kampus Serang

Rega Ade Refa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE INSIDE OUTSIDE CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN BERSENJATA DALAM MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pengajar disini masih sering terpaku pada metode ceramah bervariasi saja sehingga siswa cenderung hanya memperhatikan saja dan lebih terlihat belajar sendiri serta sama sekali tidak pernah menggunakan teknik mengajar model *Cooperative Learning*. Bahkan menurut guru wali kelasnya di SDN Umbul Kapuk sebagian besar pengajarannya masih menggunakan model zaman dahulu dan belum mengenal model *Cooperative Learning*. Apalagi pada mata pelajaran IPS penyampaian materinya kebanyakan hanya mengandalkan metode ceramah. dan pengajar hanya menggunakan metode diskusi dan kelompok biasa. Sehingga aktivitas belajar pelajar cenderung pasif tidak maksimal dan pemahaman akan materinya tidak mengena yang mengakibatkan hasil belajar pelajar masih banyak dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal) yaitu 60. Dari data prapenelitian hasil belajar pelajar dari jumlah 32 pelajar, sebanyak 12 pelajar telah tuntas atau jika dipresentasikan 37,5% yang sudah mencapai KKM dan 20 pelajar belum tuntas atau jika dipresentasikan 62,5% yang belum mencapai KKM dengan rata-rata nilai 43,4. Menurut Mulyasa (2006, hlm. 131) suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 75% dari seluruh pelajar di kelas mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pelajar pada mata pelajaran IPS dengan materi perjuangan bersenjata dalam mempertahankan kemerdekaan di SDN Umbul Kapuk belum berhasil karena masih ada 20 pelajar atau jika dipresentasikan 62,5% yang belum mencapai KKM.

Mungkin karena kurang maksimalnya pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar itu sendiri, dan mungkin juga karena materinya yang banyak menuntut pelajar untuk menghafal seperti pada pokok bahasan Perjuangan Bersenjata dalam Mempertahankan Kemerdekaan. Materi tersebut sepias memang terlihat mudah untuk disampaikan pengajar kepada pelajar dengan penjelasan yang diberikannya serta didukung oleh sumber-sumber lainnya, tetapi kenyataannya pelajar masih kurang memahaminya. Mungkin, yang

PGSD UPI Kampus Serang

Rega Ade Refa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE INSIDE OUTSIDE CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN BERSENJATA DALAM MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bermasalah bukanlah materi yang mungkin sulit sehingga membuat pelajar kurang memahaminya. Tetapi, sekalipun materinya dikategorikan mudah, apabila karena stimulus atau rangsangan (desain pembelajaran) dari pengajar kurang menarik respon dari dalam diri pelajar yang membuat pembelajaran menjadi kurang bermakna yang akhirnya hasil belajar rendah.

Maka dengan permasalahan belajar pelajar tersebut dapat diterapkan model *Cooperative Learning Type Inside-Outside Circle* yang dikembangkan oleh Spncer Kagan (dalam Lie, 2008, hlm. 65) guna meningkatkan hasil belajar siswa yang mengikutsertakan pelajar dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan belajarnya. Jadi, sekolahlah yang merupakan faktor eksternal dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, khususnya pengajar yang harus mampu untuk mendesain pembelajaran di ruang kelas. Dengan menggunakan model *Cooperative Learning Type Inside-Outside Circle* yang dikembangkan oleh Spencer Kagan (dalam Lie, 2008, hlm. 65). Tipe ini cocok diterapkan pada mata pelajaran IPS terutama untuk mengembangkan nilai sosialnya. Tipe ini mengharuskan semua pelajar ikut aktif berperan dalam proses pembelajaran karena setiap pelajar memiliki tanggung jawab atau tugas tersendiri. Yang mau tidak mau, suka tidak suka harus terlibat didalamnya.

Berdasarkan dari permasalahan pelajar tersebut saya selaku peneliti tertarik mengambil permasalahan ini untuk dijadikan karya tulis, dengan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Cooperative Learning type Inside-Outside Circle* pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar dalam materi Perjuangan dalam Mempertahankan Kemerdekaan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan permasalahanya adalah sebagai berikut:

PGSD UPI Kampus Serang

Rega Ade Refa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE INSIDE OUTSIDE CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN BERSENJATA DALAM MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Bagaimanakah penerapan model *Cooperative Learning Type Inside-Outside Circle* pada pembelajaran IPS SD ?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dengan penerapan model *Cooperative Learning Type Inside-Outside Circle* ?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan *Cooperative Learning Type Inside-Outside Circle* dalam pembelajaran IPS ?

Rumusan masalah tersebut disesuaikan dengan faktor-faktor yang terdapat di sekolahan tersebut salah satu diantaranya yaitu faktor dari siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang konkret dalam pembelajaran IPS Kelas V A SDN Umbul Kapuk Kecamatan Taktakan. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendapatkan gambaran pembelajaran IPS dengan menggunakan *Inside-Outside Circle*.
2. Mendapatkan gambaran aktivitas siswa dengan menggunakan *Cooperative Learning Type Inside-Outside Circle*.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan *Inside-Outside Circle* dalam pembelajaran IPS.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi peneliti
 - a. Melalui penelitian ini, semoga dapat meningkatkan mutu pembelajaran IPS khususnya dalam pembelajaran Perjuangan Bersenjata dalam Mempertahankan Kemerdekaan melalui *Inside-Outside Circle* di Sekolah Dasar.
 - b. Penelitian ini sebagai pemikiran pemecahan masalah dalam belajar mengajar IPS.
2. Manfaat bagi guru

PGSD UPI Kampus Serang

Rega Ade Refa, 2017

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE INSIDE OUTSIDE CIRCLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERJUANGAN BERSENJATA DALAM MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran IPS di kelas, sehingga permasalahan yang dihadapi siswa maupun guru dapat diatasi dengan baik.
 - b. Melalui penelitian ini dapat dijadikan salah satu alternatif strategi pembelajaran IPS di Sekolah Dasar kelas V.
 - c. Melalui penelitian ini semoga dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam merancang setrategi pembelajaran yang inovatif, kretif dan menyenangkan.
3. Manfaat bagi siswa
- a. Dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan *Inside-Outside Circle*.
 - b. Dapat membantu siswa memahami materi Perjuangan Bersenjata dalam Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia dengan lebih mudah melalui penerapan *Inside-Outside Circle*.
 - c. Penggunaan *Inside-Outside Circle* dalam proses pembelajaran IPS meningkatkan hasil belajar siswa karena setiap anak berpotensi menjadi yang terbaik