

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial atau homo homini socius. Manusia sebagai makhluk sosial, tentunya membutuhkan kerja sama dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Selain itu kerja sama merupakan salah satu dari macam-macam perilaku sosial dan unsur kepribadian bangsa Indonesia. Hal tersebut sangat terlihat dalam kehidupan masyarakat Indonesia misalnya dalam membangun rumah ibadah, pernikahan, membuat jembatan, membangun rumah dan lain-lain. Sejalan dengan hal tersebut, (Suteng, 2000, hlm. 96) menyebutkan bahwa kerja sama adalah salah satu bentuk interaksi sosial, yaitu sesuatu yang lazim dilakukan dalam masyarakat kita. Manusia yang senantiasa berinteraksi dengan sesamanya guna mencapai atau melakukan sebuah tujuan tidak terlepas dari kerja sama.

Menurut Nasution (2010, hlm. 147) sekolah adalah suatu lembaga yang bertujuan mempersiapkan anak untuk hidup sebagai anggota masyarakat yang sanggup berpikir sendiri dan berbuat efektif. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah harus disesuaikan dengan keadaan masyarakat di Indonesia dan kerja sama hendaknya dijadikan suatu prinsip yang ada dalam praktek pembelajaran siswa. Selain itu juga, peran guru sangat penting ketika proses pembelajaran. Hendaknya guru dapat memperhatikan ketrampilan kerja sama yang dimiliki oleh siswa demi menjadikan siswa sebagai anggota masyarakat yang berbuat sesuai dengan kebiasaan masyarakat Indonesia.

Kegiatan bekerja sama ini juga terjadi dalam pembelajaran di dalam kelas diantara para siswa terutama dalam pembelajaran kelompok. Kerja sama dalam kegiatan berkelompok tentunya akan memberikan dampak yang positif bagi siswa diantaranya interaksi antar siswa berjalan harmonis, mengetahui lebih dalam karakteristik temannya, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan Johnson (2012, hlm. 38) bekerja secara kooperatif bersama teman sebaya, dan menghargai kerja sama akan mendatangkan kesehatan psikologis yang lebih baik (serta kompetensi-kompetensi sosial yang lebih baik dan rasa harga diri yang lebih tinggi) dari pada ketika harus bersaing dengan teman sekelas atau bekerja sendiri-sendiri. Ketika siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

bersama, timbulnya ketergantungan timbal balik (*mutual dependency*) atau saling ketergantungan diantara mereka, sehingga tercipta sikap menghargai dan menghormati teman, memotivasi mereka untuk bekerja

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

lebih keras demi keberhasilan mereka secara bersama-sama. Maka dari itu, dengan kerja sama selain dapat memudahkan peserta didik dalam belajar, namun juga dapat meningkatkan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN Cirateun Kulon kelas IV-B, ada beberapa masalah yang peneliti temukan diantaranya rendahnya siswa dalam bekerja sama. Hal ini terlihat ketika **pertama** observasi saat pembelajaran diskusi kelompok, banyak siswa yang protes dan tidak mau bergabung dengan anggota kelompok yang telah ditentukan oleh guru. Kebanyakan siswa ingin memilih anggota kelompoknya sendiri, dengan alasan anggota kelompok yang dipilih oleh guru bukan teman dekatnya, anggota kelompoknya pendiam, anggota kelompoknya kurang pintar, dan lain-lain. **Kedua**, ketika guru memberikan tugas kepada siswa yang seharusnya tugas itu dikerjakan secara berkelompok, tetapi hanya siswa yang mengerjakan tugas tersebut selebihnya siswa asik becanda dan mengobrol dan enggan untuk berdiskusi. **Ketiga** siswa kurang menghargai temannya ketika presentasi di sepan kelas. Padahal guru sudah menyuruh siswa untuk diam dan memperhatikan tetapi tetap saja mereka tidak menganggap yang sedang presentasi di depan kelas. Adapun presentase kerja sama pada siswa kelas IV-B sebagai berikut, siswa yang dapat bekerja sama sekitar 37% dan 63% siswa yang tidak dapat bekerja sama dari total jumlah siswa kelas IV-B yaitu 27 siswa.

Selain dengan observasi, untuk lebih meyakinkan kembali peneliti mewawancarai wali kelas IV-B. Dari hasil wawancara yang dilakukan, wali kelas mengungkapkan bahwa saat pembelajaran kelompok siswa masih banyak yang protes tidak mau dikelompokkan dengan siswa yang lain. Selain itu juga ketika mengerjakan tugas, ada saja siswa yang tidak mengerjakan tugasnya dan kurang bertanggung jawab. Hal ini menandakan kemampuan bekerja sama yang dimiliki oleh siswa kurang terasah dengan baik. Adapun penyebab dari permasalahan tersebut adalah tidak adanya pembagian tugas yang jelas bagi setiap individu dalam kelompok, kurang menghargai keberadaan siswa lain dan kurangnya kesadaran anak untuk bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi ada beberapa perilaku anak yang yang bermasalah, seperti tanggung jawab, tidak menganggap

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL "GALAH ASIN" UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

keberadaan teman yang lain dan tidak menghormati sesama teman. Maka untuk itu peneliti memutuskan untuk meningkatkan kerja sama siswa. Karena di dalam kerja sama telah mencakup rasa tanggung jawab, menghormati teman dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Lungdren (1994, hlm. 25) mengenai keterampilan-keterampilan kooperatif atau kerja sama yaitu, menggunakan kesepakatan, menghargai kontribusi, mengambil giliran dan berbagi tugas, berada dalam kelompok, berada dalam tugas, mendorong partisipasi, mengundang orang lain, menyelesaikan tugas dalam waktunya dan menghormati perbedaan individu.

Dengan adanya alasan-alasan di atas, maka dibutuhkan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kesadaran anak untuk mampu bekerja sama dengan baik. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama pada anak, salah satu caranya yaitu memahami karakter dan perkembangan peserta didik.

Berangkat dari permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, dibuatlah sebuah rancangan perencanaan pemecahan masalah dengan menerapkan pembelajaran yang mampu mengaktifkan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dengan pembelajaran yang kooperatif. Adapun kekuatan pembelajaran kooperatif salah satunya adalah meningkatkan berbagai keterampilan sosial seperti mau mendengar, resolusi konflik, sabar untuk antri menunggu giliran, keterampilan kepemimpinan, serta keterampilan bekerja sama dalam tim kerja Kagan (dalam Warsono & Hariyanto, 2017, hlm. 243). Pembelajaran yang kooperatif bukan hanya saja dilakukan berdasarkan model yang sudah ada yang dibuat oleh para ahli dan dalam proses pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas. Akan tetapi pembelajaran kooperatif juga dapat dilaksanakan di luar ruangan melalui permainan. Hal ini sejalan dengan (Warsono & Hariyanto, 2017, hlm.255) mengatakan bahwa dapat memperkaya pembelajaran kooperatif yang menyenangkan ini dengan membuat struktur pembelajaran kooperatif sendiri, sesuai dengan pengamatan terhadap budaya anak Indonesia, terutama terhadap pola permainan anak-anak di tempat tinggal masing-masing. Selain menggunakan permainan tradisional, penelitian ini pun menggunakan metode *cooperative script* yang dikembangkan oleh

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

Danserea uuntuk memahami suatu materi pembelajaran. Selanjutnya penilaian kemampuan dan kerja sama siswa akan di lihat melalui permainan tradisional “Galah Asin”.

Dalam proses pelaksanaannya, peneliti akan menerapkan pola-pola yang di kemukakan oleh Kagan (dalam Warsono & Hariyanto, 2017, hlm.251-252) untuk membuat struktur pembelajaran yang kooperatif melalui permainan. Adapun pola-pola yang dimaksudkan adalah 1) ada pola yang mengaktifkan seluruh anggota kelompok, 2) ada pola yang para siswa berdiskusi dalam kelompok, 3) ada pola yang mengharuskan siswa untuk berputar berkeliling atau menyebar ke seluruh ruangan 4) selalu ada refleksi kelas, 5) selalu ada presentasi kelompok dalam *whole class discussion*, 6) jika menerapkan pola yang dikembangkan oleh Slavin (hal ini didukung oleh Bobbi dePorter dan Mike Hernacki dalam praktik pembelajaran kuantum) ada perayaan (*celebration*) pada akhir pembelajaran.

Dengan demikian, dalam penelitian yang akan dilaksanakan, dirasa penerapan pembelajaran melalui metode *cooperative script* berbantuan permainan tradisonal “Galah Asin” dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama antar siswa. Melalui kegiatan pembelajaran ini, diharapkan akan meningkatkan kerja sama antar siswa dan dapat menjadi solusi dari masalah-masalah yang telah dipaparkan sebelumnya. Berdasarkan fenomena-fenomena yang telah disampaikan sebelumnya, penulis merencanakan untuk melakukan penelitian yang berjudul Penerapan Model *Cooperative Script* berbantuan Permainan Tradional “Galah Asin” untuk Meningkatkan Keterampilan Kerja Sama Siswa Kelas IV SD.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Bagaimanakah penerapan model *Cooperative Script* berbantuan permainan tradisional “Galah Asin” untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas IV SD?

Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan dengan pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan permainan

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUKMENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

- tradisional “Galah Asin” untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas IV SD?
2. Bagaimanakah pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan permainan tradisional “Galah Asin” untuk siswa di kelas IV SD?
 3. Bagaimanakah peningkatan keterampilan kerja sama siswa setelah menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan permainan tradisional “Galah Asin”?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah mendeskripsikan penerapan model *Cooperative Script* berbantuan permainan tradisional “Galah Asin” untuk meningkatkan kerja sama siswa.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan permainan tradisional “Galah Asin” untuk meningkatkan keterampilan kerja sama
2. Proses pembelajaran dengan menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan permainan tradisional “Galah Asin”.
3. Peningkatan keterampilan kerja sama siswa setelah penerapan model *Cooperative Script* berbantuan permainan tradisional “Galah Asin”.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan terdapat beberapa manfaat yang dapat dihasilkan diantaranya :

1. Bagi siswa

- a. Mengajarkan siswa untuk menggunakan kesepakatan ketika pembelajaran kelompok
- b. Mengajarkan siswa untuk menghargai kontribusi siswa yang lain dalam pembelajaran kelompok
- c. Memberikan pengetahuan bahwa siswa harus berada dalam tugas ketika pembelajaran kelompok

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL “GALAH ASIN” UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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

- d. Memberikan kesempatan kepada siswa agar timbul kepercayaan pada anggota kelompok
- e. Memberikan pengetahuan agar siswa mampu menghormati keputusan dari anggota kelompoknya
- f. Mengajarkan siswa untuk bersabar mengambil giliran dan berbagi tugas
- g. Memberikan pengalaman yang menyenangkan ketika proses pembelajaran melalui permainan.
- h. Menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif saat pembelajaran melalui permainan.

2. Bagi Guru

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam pembelajaran secara berkelompok untuk mengembangkan keterampilan kerja sama siswa.
- b. Dapat bermanfaat untuk memberikan motivasi kepada guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran terutama pembelajaran melalui permainan.
- c. Guru dapat membuat sendiri pembelajaran kooperatif melalui permainan dengan memperhatikan karakteristik daerah dan karakteristik siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Untuk memberikan pelayanan yang baik kepada siswa dalam proses pembelajaran yang dikembangkan oleh masing-masing guru, agar pembelajaran terlihat aktif dan dapat mengembangkan keterampilan siswa.
- b. Memberikan fasilitas yang lengkap agar guru dapat mengembangkan proses pembelajaran sendiri terutama proses pembelajaran melalui permainan.

4. Bagi peneliti lain

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai solusi bagi penelitian selanjutnya, yang akan meneliti keterampilan kerja sama dengan menerapkan model *Cooperative Script* berbantuan permainan tradisional.

Desty Nurmarawati, 2018

PENERAPAN MODEL COOPERATIVE SCRIPT BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL "GALAH ASIN" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA KELAS IV SD

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