

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan, sehingga pemerintah berperan aktif dalam meningkatkan pendidikan. Upaya pemerintah yang paling pokok adalah menetapkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional seperti tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional pada bab II pasal 3. Dalam undang-undang ini pemerintah menyatakan bahwa 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. Lebih jauh pemerintah menegaskan bahwa prinsip pendidikan yang diselenggarakan di Indonesia adalah sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat dengan memberikan keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan pengajaran sangat ditentukan manakala pengajaran tersebut mampu mengubah diri peserta didik. Perubahan tersebut dalam arti dapat menumbuhkembangkan potensi-potensi yang dimiliki peserta didik sehingga

peserta didik dapat memperoleh manfaatnya secara langsung dalam perkembangan pribadinya.

Tanggung jawab keberhasilan pengajaran tersebut berada di tangan seorang pendidik. Artinya, seorang guru harus berupaya semaksimal mungkin untuk mengatur proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga komponen-komponen yang diperlukan dalam pengajaran tersebut dapat berinteraksi antar sesama komponen.

Cooperative learning merupakan suatu pendekatan yang menggunakan sistem kerjasama peserta didik. Kerjasama merupakan kemampuan yang esensial dalam peserta didik menjalani perkembangan sosialnya, sudah saatnya pendidikan dengan pendekatan pembelajaran yang berbasis kerjasama, kolaboratif dan kebersamaan dijadikan salah satu pendekatan pembelajaran IPS. Melalui pembelajaran secara kooperatif diharapkan peserta didik mampu mengembangkan rasa empati dan simpati kepada sesamanya, sehingga peserta didik bukan hanya cerdas intelektualnya akan tetapi juga cerdas dalam emosionalnya.

Menurut Sumaatmadja (1984:11) hakekat pembelajaran IPS adalah mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya di permukaan bumi ini. Adapun tugas pembelajaran IPS adalah membina warga masyarakat, dalam hal ini peserta didik agar mampu menyetarakan kehidupannya berdasarkan kekuatan-kekuatan fisik dan sosial dan mampu memecahkan masalah-masalah sosial yang dihadapinya. Dengan demikian, idealnya setelah mengikuti pembelajaran IPS, peserta didik dapat memiliki keterampilan berpikir dan bersikap kritis.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pendidikan dewasa ini lebih banyak berorientasi kepada paradigma *teacher centered* daripada *student centered*. Padahal paradigma pendidikan modern justru lebih menekankan kepada proses pembelajaran berbasis peserta didik (*student centered*). Guru sebagai pendukung perkembangan dunia pendidikan, sudah barang tentu harus mengikuti perubahan paradigma tersebut. Dalam kesehariannya sebagai pengajar dan pendidik, mereka tidak hanya menanamkan dan menyampaikan ilmu pengetahuan, akan tetapi harus menjadi fasilitator, motivator dan mediator dalam belajar, sehingga sangat memungkinkan meningkatnya keterampilan peserta didik dalam bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, dan hidup berkelompok serta mengaplikasikan informasi yang diterima di kelas ke dalam kehidupan nyata mereka. Untuk itu, guru perlu menggunakan suatu metode dan pendekatan pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

Sanjaya (2008:100) mengemukakan terdapat minimal tiga alasan mengapa pola mengajar yang berbasis *teacher centered* seperti yang dipaparkan pada paragraf diatas harus diubah. *Pertama*, peserta didik bukan orang dewasa dalam bentuk mini, tetapi mereka adalah organisme yang sedang berkembang. Mereka membutuhkan orang dewasa yang dapat mengarahkan dan membimbing mereka agar tumbuh dan berkembang dengan optimal. *Kedua*, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut peserta didik tak hanya sekedar dapat menghafal informasi dan rumus-rumus, tetapi yang lebih penting adalah bagaimana mereka menggunakan informasi dan pengetahuan itu untuk mengasah kemampuan berpikir. *Ketiga*, perubahan pandangan terhadap perkembangan anak

dari behaviorisme menjadi kognitif holitisme. Di sini, peserta didik tidak lagi dianggap sebagai objek tetapi sebagai subjek belajar yang harus mencari dan mengkonstruksi sendiri pengetahuannya.

Dengan demikian, keberhasilan pendidikan tidak bisa hanya dilihat dari hasil yang diperoleh peserta didik tetapi juga ditentukan oleh proses pembelajaran yang dilengkapi dengan pendekatan atau strategi yang tepat. Proses pembelajaran yang harus dilakukan guru adalah proses pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dapat bekerjasama dengan teman-temannya, menumbuhkan sikap mandiri, kreatif dan yang tidak kalah pentingnya lagi, mereka dapat mengaplikasikan materi ajar yang didapatnya di kelas kedalam kehidupan mereka sehari-hari dan dapat berbaur dengan lingkungan masyarakat.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti untuk mengubah pembelajaran yang berpusat kepada guru menjadi proses pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik adalah *cooperative learning* (Pembelajaran Kooperatif). Peserta didik secara empiris *cooperative learning* sebagai suatu model pembelajaran yang kreatif dan inovatif diperkirakan mampu meningkatkan kemampuan kerjasama dan kreativitas peserta didik, karena model ini hanya dapat diterapkan jika hubungan kerjasama dan komunikasi antara peserta didik terjalin dengan baik.

Peneliti menganggap bahwa pembelajaran kooperatif memungkinkan timbulnya komunikasi dan kerjasama yang lebih aktif dan efektif serta berkualitas antara peserta didik dengan peserta didik lain dalam kelompok, maupun peserta didik dengan peserta didik antar kelompok, dan antar peserta didik dengan guru

sebagai motivator, fasilitator, dan moderator. Selain itu, pada pembelajaran ini peserta didik ditempatkan pada peran yang sama untuk mencapai tujuan belajar, penguasaan materi pelajaran dan keberhasilan belajar yang dipandang tidak semata-mata dapat ditentukan oleh guru, tapi mempunyai tanggung jawab besar sehingga mendorong tumbuh dan berkembangnya rasa kebersamaan dan saling menguntungkan di antara peserta didik.

Metode diskusi teknik *Jigsaw II* merupakan salah satu metode dalam model *Cooperative Learning*. Metode pembelajaran kooperatif ini mengacu kepada proses di mana peserta didik bekerjasama dalam kelompok kecil untuk saling membantu dalam proses belajar. Setiap peserta didik harus mendapat kesempatan untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai seluruh materi yang dibahas, mereka belajar dan bekerja dalam suatu format belajar kelompok.

Proses pembelajaran tersebut diatas melibatkan keaktifan dan kerjasama peserta didik untuk berpikir dan memecahkan masalah yang dihadapi. Peserta didik yang belajar harus terlibat aktif baik secara mental maupun jasmani serta melibatkan diri dengan segala kemampuan dan perannya. Belajar itu sendiri tidak akan terjadi sesungguhnya tanpa ada kesempatan untuk berdiskusi, membuat pertanyaan, mempraktikkan, bahkan mengarahkannya kepada orang lain.

Berdasarkan hasil observasi peneliti selama semester I pada tahun pelajaran 2009/2010 terhadap proses dan hasil belajar 29 peserta didik kelas V A SD Negeri Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung, lebih dari 75 % dari mereka yaitu sebanyak 21 peserta didik selalu dapat mencapai nilai Kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru untuk setiap kompetensi dasar pada setiap mata pelajaran.

Proses pembelajaran IPS yang berlangsung di kelas V A SD Negeri Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung belum sepenuhnya berpusat kepada peserta didik (*student centered*) terutama dalam pemahaman konsep. Guru menjelaskan materi dengan peta konsep dan metode ceramah, kemudian tanya jawab untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap materi ajar, memberikan LKS yang berisi sejumlah soal yang harus diselesaikan peserta didik kemudian membahasnya, menyimpulkan dan menyuruh peserta didik untuk menghafal materi ajar. Meskipun proses pembelajaran tersebut diselingi dengan diskusi kelas dan tanya jawab, tetapi hanya tiga sampai lima peserta didik saja yang berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan dari guru. Ketika diskusi kelas berlangsung dan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, tidak ada tanggapan dan kerjasama yang signifikan di antara peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru. Dengan kata lain, peserta didik belum mampu untuk berpikir kritis, berinteraksi dan berkolaborasi dengan temannya. Mereka cenderung individualitas karena masing-masing ingin mendapatkan nilai tambah dari guru karena keaktifan mereka menjawab setiap pertanyaan yang dilontarkan guru pada saat diskusi kelas. Di samping itu, belum terlihat perubahan perilaku ke arah mana perubahan itu diharapkan yakni perubahan perilaku yang positif dari peserta didik. Sebagian besar dari mereka belum mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dengan

bagaimana pengetahuan tersebut akan dipergunakan dan dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Keberhasilan tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif yang ditandai dengan nilai, baik nilai ulangan harian maupun nilai ulangan akhir semester, di atas KKM dan di atas rata-rata kelas, ternyata tidaklah cukup untuk menilai bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan guru sudah berhasil. Demikian juga bagi peserta didik, hal tersebut tidak dapat dijadikan satu-satunya tolak ukur keberhasilan mereka dalam belajar.

Untuk mengatasi masalah yang ditemukan di atas, maka usaha yang akan ditempuh adalah dengan penerapan pendekatan *cooperative learning teknik jigsaw II* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan akan terjadi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara merencanakan pendekatan *cooperative learning teknik jigsaw II* dalam pembelajaran IPS di kelas VA SDN Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung?
2. Bagaimanakah cara melaksanakan pendekatan *cooperative learning teknik jigsaw II* dalam pembelajaran IPS di kelas VA SDN Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung?

3. Hambatan dan kesulitan apakah dalam pelaksanaan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw II* dalam pembelajaran IPS di kelas VA SDN Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung?
4. Apakah kekurangan dan kelebihan dari pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw II* dalam pembelajaran IPS di kelas VA SDN Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui cara merencanakan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw II* dalam pembelajaran IPS di kelas VA SDN Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung.
2. Mengetahui cara melaksanakan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw II* dalam pembelajaran IPS di kelas VA SDN Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung.
3. Mengetahui hambatan dan kesulitan yang terdapat pada pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw II* dalam pembelajaran IPS di kelas VA SDN Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung.
4. Mengetahui kekurangan dan kelebihan dari pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw II* dalam pembelajaran IPS di kelas VA SDN Caringin Kecamatan Bandung Kulon Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Peserta didik

- Untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- Agar peserta didik aktif dalam proses belajar mengajar.
- Agar pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik.
- Agar terjadi pembelajaran yang kreatif.
- Agar hasil belajar peserta didik memuaskan.

2. Guru

- Agar dalam proses belajar mengajar guru mau berusaha dan dapat menerapkan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw II* pada peserta didik.
- Selalu menggunakan pendekatan *cooperative learning* teknik *jigsaw II* dalam semua mata pelajaran.

3. Sekolah

- Meningkatkan prestasi sekolah terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
- Meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan profesionalisme guru.

E. Hipotesis Tindakan

Drs. Wahyu M.S (1998 : 50) mengartikan hipotesis sebagai “suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara. Singkatnya hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang diidentifikasi.

Pembelajaran akan berhasil efektif dan efisien, jika sebelum melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu membuat rancangan pembelajaran yang di dalamnya mengandung unsur-unsur memotivasi peserta didik agar mau belajar. Dengan demikian, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah :

“Jika pembelajaran IPS di kelas V SD menerapkan Pendekatan *Cooperatif Learning* Teknik *Jigsaw II*, maka minat dan hasil belajar peserta didik akan meningkat.”

