

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sangat dibutuhkan oleh setiap insan sebagai salah satu modal agar dapat berhasil dan meraih kesuksesan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan usaha sadar manusia dalam menciptakan diri dan masyarakat agar mempertahankan hidup dalam arus perkembangan zaman. Pola dan gaya hidup manusia selalu berubah-ubah menuju terpenuhinya kebutuhan insani, baik yang bersifat jasmani maupun rohani.

Pendidikan bermakna sangat penting bagi kehidupan manusia, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dari pendidikan itu sendiri sebagaimana yang telah dituangkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan 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 bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pendidikan dan pengajaran bertujuan untuk memberikan pengaruh dalam membentuk karakter pribadi setiap anak didik sebagai modalnya untuk berinteraksi sesuai dengan norma yang berlaku di lingkungannya berada. Hal ini sesuai yang diungkapkan oleh Djamarah dan Zain (2010:42) bahwa “tujuan dalam pendidikan dan pengajaran adalah suatu

cita-cita yang bernilai normatif. Dengan perkataan lain, dalam tujuan terdapat sejumlah nilai yang harus ditanamkan kepada anak didik. Nilai-nilai itu nantinya akan mewarnai cara anak didik bersikap dan berbuat dalam lingkungan sosialnya, baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah”.

Pemberlakuan kurikulum 2013 di Indonesia beberapa tahun belakangan ini membawa dampak bagi pelaksanaan pembelajaran di kelas, baik pada jenjang SD, SMP, maupun SMA. Tujuan kurikulum 2013 sendiri adalah mempersiapkan insan Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Salah satu materi pelajaran siswa sekolah dasar yang terdapat pada kurikulum 2013 adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman mendalam kepada siswa. Jadi hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran berdasarkan realita sosial yang ada di lingkungan siswa sehingga melahirkan warga negara yang baik dan bertanggungjawab (Susanto, 2016: 137-138). Selain itu pembelajaran IPS juga memiliki posisi dan peran yang sangat strategis dalam pendidikan nilai dan karakter bangsa. Tujuan pembelajaran IPS sendiri sejalan dengan pendidikan nilai yaitu mewujudkan warga negara yang baik, demokratis, bertanggung jawab, berperadaban tinggi dan memiliki rasa kebangsaan yang kokoh.

Jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Belajar Pendidikan IPS di sekolah dasar harus memperhatikan kebutuhan anak sesuai tingkat usia perkembangannya. Seperti kita ketahui bahwa siswa sekolah dasar berkisar pada usia 6-12 tahun. Menurut Piaget anak pada usia 6-11 tahun berada pada masa perkembangan kemampuan intelektual operasional konkret dimana anak memandang dunia sebagai keseluruhan yang utuh dan belum bisa memahami konsep abstrak. Padahal bahan materi IPS penuh dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak. Konsep manusia, lingkungan, waktu, perubahan, kesinambungan, keragaman, sosial, ekonomi, budaya merupakan konsep-konsep abstrak dalam materi IPS yang diajarkan kepada siswa usia sekolah dasar.

Ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada ilmu geografi dan sejarah. Bagi siswa sekolah dasar materi IPS sejarah erat kaitannya dengan kegiatan mengingat kembali yang kemudian identik dengan kegiatan menghafal. Hal ini yang menyebabkan sebagian besar siswa kurang tertarik untuk mempelajari materi IPS yang berkaitan dengan peristiwa sejarah. Padahal sebenarnya pembelajaran sejarah kaya akan referensi untuk kehidupan. Namun pembelajaran yang penuh hafalan menyebabkan sejarah kini jauh dari generasi muda. Bahkan generasi muda sekarang ada yang tidak tahu sejarah nasional Indonesia, seperti apa dan

bagaimana perjuangan para pahlawan dalam melawan penjajah untuk merebut maupun mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Materi IPS terkait sejarah di sekolah dasar maupun menengah dianggap mata pelajaran hafalan (verbalistik) yang menjemukan dan kurang diminati siswa. Hal ini yang melatarbelakangi anggapan banyak orang bahwa sejarah kurang bermanfaat bagi masa depan dan dunia kerja. Oleh karena itu peran sekolah utamanya guru sebagai pengajar di kelas hendaknya bisa mengubah cara pandang siswa tentang materi IPS sejarah. Memberikan pengertian dan pemahaman kepada siswa bahwa belajar sejarah itu hal yang menyenangkan dan banyak pelajaran hidup yang bisa didapat. Salah satu cara yang bisa dilakukan guru adalah dengan mengajarkan sejarah sebagai sebuah konsep yang harus dipahami bukan sekedar materi yang harus dihafalkan siswa.

Salah satu tema pembelajaran yang membahas materi IPS terkait konsep sejarah adalah tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” bagi siswa kelas V sekolah dasar. Tema 7 ini memuat subtema tentang peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang menceritakan masa penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia. Materi sejarah tersebut memuat cerita dengan banyak peristiwa penting yang harus dipelajari, satu diantaranya adalah peristiwa kebangsaan masa penjajahan Portugis di Indonesia. Konsep materi masa penjajahan Bangsa Portugis di Indonesia merupakan awal mula dari adanya penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia, sehingga siswa harus memahami betul cerita sejarahnya agar pemahaman konsep untuk materi masa penjajahan selanjutnya dapat diserap dengan baik. Pemilihan materi dalam penelitian ini dikarenakan bahwasannya materi sejarah ini penting sekali diperdalam oleh siswa, karena pada masa

sekarang ini banyak sekali siswa yang tidak tahu contoh kecil, hari kemerdekaan Indonesia. Apalagi pada cerita sejarahnya, ini yang membuat peneliti tertarik memilih materi ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Meunuang Kinco dan SD Seumantok Kabupaten Aceh Barat bahwasannya terkait materi tersebut memang sulit sekali mencari model pembelajaran yang tepat karena sifatnya sejarah memang harus diceritakan secara detail pada siswa. Rendahnya nilai semangat nasionalisme siswa kelas V membuat pembelajaran ini sulit diterima dengan baik. Hal ini terbukti dari laporan guru pada semester sebelumnya bahwa bentuk soal yang berkaitan tentang tokoh dan peristiwa banyak yang salah. Bila diminta menceritakan cerita sejarah pahlawan tersebut siswa juga belum bisa karena belum memahami cerita sejarahnya, meskipun guru sudah menyampaikan materi tersebut sebelumnya. Contoh hal kecil yang terjadi dikelas adalah, siswa disuruh menyebutkan nama tokoh yang ada dikelas juga tidak bisa. Hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa pada sub tema peristiwa dalam kehidupan masih memiliki masalah.

Pembelajaran IPS di kelas V di SDN Meunuang Kinco dan SD Seumantok Kabupaten Aceh Barat dilakukan secara *textbook*, ini membuat siswa beranggapan bahwa materi sejarah semacam teori yang harus dihafalkan. Siswa tidak memahami konsep IPS sejarah yang diajarkan namun sekedar menghafal kronologis peristiwa sejarah yang disajikan dalam cerita. Materi tersebut perlu dipahami secara kronologis, kemudian diambil pelajaran nilai moralnya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan dalam bidang pendidikan

khususnya kegiatan belajar memerlukan buku sebagai sumber belajar. Eksistensi buku teks menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar. Namun sayangnya siswa merasa bosan ketika fokus belajar hanya menggunakan buku (*textbook*) dikarenakan siswa lebih tertarik dengan penggunaan media yang menarik. Kurangnya penggunaan media belajar yang menarik salah satu penyebab siswa bosan dalam belajar IPS.

Kemudian berdasarkan keterangan guru kelas V SDN Meunuang Kinco dan SD Seumantok Kabupaten Aceh Barat dapat disimpulkan selama ini siswa hanya belajar menggunakan buku sebagai sumber belajar yang disediakan pemerintah. Jika siswa hanya mengandalkan buku siswa sebagai satu-satunya sumber belajar, maka pengetahuan dan konsep sejarah yang didapat siswa kurang lengkap. Masalah di atas mengindikasikan bahwa pemahaman konsep sebagian besar siswa masih kurang. Kondisi tersebut diperkuat dengan hasil observasi di lapangan dimana ketika guru mengajukan pertanyaan secara lisan terkait materi pelajaran di kelas hanya sekitar 35% dari jumlah siswa di kelas yang dapat memahami.

Rata-rata siswa kelas V kurang menyukai pelajaran IPS utamanya sejarah. Akibatnya pemahaman siswa akan sejarah perjuangan bangsa sangat kurang. Kurangnya sumber belajar yang diberikan membuat siswa hanya terfokus pada bacaan yang ada di buku. Pada di media internet banyak sekali bacaan terkait tema 7 dan materi yang ada dalam penelitian ini. Hal ini berdampak pada keseharian siswa dimana banyak siswa yang tidak mengetahui dan mengenal

tokoh pahlawan sejarah Indonesia, bahkan mereka tidak mengetahui secara detail cerita sejarah bangsa Indonesia.

Masalah hasil belajar siswa juga banyak yang tidak tuntas KKM 73 dimana berikut daftar nilai kelas V yang menjadi target populasi penelitian ini :

**Tabel 1.1. Hasil Belajar Siswa**

No	KKM	Jumlah	Persentase	Keterangan
1	$\geq 73$	45 siswa	56,25%	Tuntas
2	$\leq 73$	35 siswa	43,75%	Tidak Tuntas

(Sumber : Guru Kelas V SD Meunuang Kinco)

Data di atas adalah data nilai tengah semester genap T.A. 2021/2022 dimana diperoleh pada semester genap pada NU/NH tentang tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” pada pembelajaran IPS. Dapat dilihat bahwa dari 80 siswa, terdapat 35 siswa (43,75%) tidak tuntas KKM dan 45 siswa (56,25) sudah tuntas dalam belajar.

Hasil belajar di atas menggambarkan bahwa terdapat masalah belajar, dimana model pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan tidak mengacu pada model pembelajaran inovatif pada masa sekarang ini. Dalam kegiatan belajar siswa hanya dituntut membaca bacaan, memperhatikan guru dan mengerjakan tugas dibuku latihan. Sehingga kreativitas siswa kurang dimana, ketika diadakan sesi tanya jawab siswa banyak yang diam karena tidak terbiasa untuk bertanya dan berdiskusi. Keadaan siswa dalam menganalisis masalah juga kurang dimana siswa hanya terdiam jika diberikan sebuah analisis masalah dalam materi.

Interaksi belajar mengajar antara guru dengan siswa sebagai subyek belajar, dalam proses ini guru harus mampu memberikan dan mengembangkan motivasi kepada siswa agar dapat melakukan kegiatan belajar secara optimal. Kreativitas siswa di dalam proses pembelajaran memiliki peranan penting. Dalam keadaan ini siswa tidak hanya sekedar aktif mendengar, mengamati, dan mengikuti, akan tetapi siswa takut terlibat langsung dalam melakukan suatu percobaan, peragakan, dan mendemonstrasikan sesuatu.

Berdasarkan alasan ini maka peneliti mengambil model kooperatif. Model kooperatif yang dipilih peneliti sesuai dengan kebutuhan materi di atas adalah STAD dan jigsaw. Pemilihan kedua model ini didasarkan oleh penelitian terdahulu oleh Curie (2015) dengan judul keefektifan *cooperative learning jigsaw* dan STAD terhadap prestasi belajar, masalah utama dalam penelitian ini ada prestasi belajar siswa rendah dan pada hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe STAD tidak efektif ditinjau dari prestasi belajar siswa, tetapi efektif ditinjau dari kepercayaan diri siswa dan (2) model pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak lebih efektif daripada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ditinjau dari prestasi belajar siswa, dan (3) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw tidak lebih efektif daripada model pembelajaran kooperatif tipe STAD ditinjau dari kepercayaan diri siswa. Hasil penelitian ini membuat peneliti yakin bahwa kedua model ini sudah teruji dan memang banyak menyelesaikan masalah belajar.

Menurut Trianto (2018:68) pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil



dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 siswa secara heterogen, yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis, dan penghargaan kelompok. Slavin (2005: 12-13) mengemukakan terdapat tiga konsep penting dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD yaitu : 1. Penghargaan kelompok, yang akan diberikan jika kelompok mencapai kriteria yang ditentukan. 2. Tanggung jawab individual, bermakna bahwa kesuksesan tim bergantung pada pembelajaran individual dari semua anggota tim. 3. Kesempatan sukses yang sama, bermakna bahwa semua siswa memberi kontribusi kepada timnya dengan cara meningkatkan kinerja mereka dari yang sebelumnya. Ini akan memastikan bahwa siswa dengan prestasi tinggi, sedang dan rendah semuanya sama-sama ditantang untuk melakukan yang terbaik, dan bahwa kontribusi dari semua anggota tim ada nilainya.

Sementara jigsaw menurut Lie (Majid, 2013:182) merupakan model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen, dan siswa bekerjasama saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw memiliki langkah-langkah terstruktur dalam pelaksanaannya dalam kegiatan pembelajaran menurut Stepen, dkk (Majid, 2013:183) adalah sebagai berikut : a). Siswa dikelompokkan sebanyak 1 sampai dengan 5 orang siswa b). Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang berbeda c). Tiap orang dalam tim diberi bagian materi yang ditugaskan d). Anggota dari tim yang berbeda yang telah mempelajari sub bagian yang sama bertemu dalam

kelompok baru (kelompok ahli) untuk mendiskusikan sub bab mereka e). Setelah selesai diskusi, sebagai tim ahli tiap anggota kembali kepada kelompok asli dan bergantian mengajar teman satu tim tentang sub bab yang mereka kuasai, dan tiap anggota lainnya mendengarkan dengan seksama f). Tiap tim ahli mempresentasikan hasil diskusi g). Guru memberi evaluasi dan penutup.

Penelitian sebelumnya yang menggunakan kooperatif jigsaw dan STAD sudah berhasil dalam belajar adalah penelitian dari Curie (2015) dimana analisis data yang digunakan meliputi: (1) one sample t-test yang digunakan untuk mendeskripsikan keefektifan Jigsaw dan STAD pada masing-masing variabel; (2) analisis multivariat yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keefektifan Jigsaw dan STAD secara simultan; (3) uji lanjut dengan prosedur Bonferroni, yang digunakan untuk mengetahui model pembelajaran yang lebih efektif antara Jigsaw dan STAD ditinjau dari prestasi belajar dan kepercayaan diri siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dan tipe STAD tidak efektif ditinjau dari prestasi belajar siswa, tetapi efektif ditinjau dari kepercayaan diri siswa dan (2) model pembelajaran kooperatif tipe STAD tidak lebih efektif daripada model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw ditinjau dari prestasi belajar siswa, dan (3) model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw tidak lebih efektif daripada model pembelajaran kooperatif tipe STAD ditinjau dari kepercayaan diri siswa.

Alasan peneliti mengambil model kooperatif adalah karena dasar penelitian terdahulu yang menunjukkan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar, dan memang model kooperatif tepat sekali untuk materi di pembelajaran

IPS. Berdasarkan masalah di atas, maka peneliti mengajukan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Meunuang Kinco Kabupaten Aceh Barat T.A. 2021/2022”.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media belajar yang menarik membuat siswa bosan untuk belajar materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang menceritakan masa penjajahan.
2. Kurangnya minat siswa terhadap materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang menceritakan masa penjajahan.
3. Rendahnya hasil belajar IPS peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang menceritakan masa penjajahan.
4. Kurangnya kreativitas siswa dalam belajar hal ini dilihat dari kurang beraninya siswa dalam mengajukan pertanyaan, menganalisis.

### **1.3. Batasan Masalah**

Dari identifikasi masalah di atas, diperoleh permasalahan yg begitu luas. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran kooperatif STAD dan kreativitas di SDN Meunuang Kinco kab. Aceh barat serta model pembelajaran kooperatif jigsaw dan kreativitas di SDN seumantok kab. Aceh

barat terhadap hasil belajar ips siswa kelas V pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan yang menceritakan masa penjajahan.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah maka ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Apakah terdapat pengaruh model kooperatif STAD dan Jigsaw terhadap hasil belajar IPS di SDN Meunuang Kinco Kabupaten Aceh Barat T.A. 2021/2022.?
2. Apakah kelompok siswa yang diberi perlakuan model kooperatif STAD lebih tinggi daripada siswa yang diberi perlakuan model kooperatif jigsaw yang memiliki kreativitas tinggi.?
3. Apakah kelompok siswa yang diberi perlakuan model kooperatif jigsaw yang memiliki kreativitas rendah lebih tinggi daripada siswa yang diberi perlakuan model kooperatif STAD yang memiliki kreativitas rendah.?
4. Apakah terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif dan kreativitas terhadap hasil belajar IPS di SDN Meunuang Kinco Kabupaten Aceh Barat T.A. 2021/2022.?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Untuk Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar IPS di SDN Meunuang Kinco Kabupaten Aceh Barat T.A. 2020/2021.

2. Untuk Mengetahui apakah kelompok siswa yang diberi perlakuan model kooperatif STAD lebih tinggi daripada siswa yang diberi perlakuan model kooperatif jigsaw yang memiliki kreativitas tinggi.
3. Untuk Mengetahui apakah kelompok siswa yang diberi perlakuan model kooperatif jigsaw yang memiliki kreativitas rendah lebih tinggi daripada siswa yang diberi perlakuan model kooperatif STAD yang memiliki kreativitas rendah.
4. Untuk Mengetahui interaksi antara model pembelajaran kooperatif dan kreativitas terhadap hasil belajar IPS di SDN Meunung Kinco Kabupaten Aceh Barat T.A. 2020/2021.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat pada pengembangan dan kemajuan ilmu pendidikan, serta dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk mengembangkan model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini yaitu:

##### **a) Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dalam penelitian ini manfaat yang bermanfaat langsung seperti:

1. Bagi sekolah, pelaksanaan pembelajaran semakin menarik dan inovatif.
2. Bagi guru, sebagai gambaran bahwa pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar IPS.

3. Bagi siswa, penelitian ini berdampak langsung pada hasil belajar IPS khususnya materi peristiwa bangsa pada masa penjajahan.

b) Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah manfaat yang berpengaruh langsung terhadap ilmu pengetahuan seperti:

1. Bagi MGMP, penelitian ini dapat dijadikan sebagai evaluasi bahwasannya guru kelas harus melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum 2013.
2. Bagi Dinas Pendidikan, Penelitian ini dapat dijadikan evaluasi bahwasannya pelaksanaan pembelajaran tematik di SD belum sepenuhnya terlaksana dengan baik sehingga bisa dijadikan acuan belajar tematik khususnya dalam belajar IPS.
3. Bagi peneliti berikut, teori, literature dan hasil penelitian dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian tentang pembelajaran dan hasil belajar IPS.