

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha atau kegiatan yang disengaja untuk membantu, membina, dan mengarahkan manusia mengembangkan segala kemampuannya yang dilaksanakan dan dikembangkan secara sistematis melalui proses pembelajaran yang terencana dengan baik. Proses pendidikan dilakukan sedemikian rupa supaya manusia dapat mempersiapkan diri dan mandiri mengatasi permasalahan-permasalahan kehidupan yang dihadapinya. Selain itu juga dapat membantu manusia untuk menemukan, dan mengembangkan potensi dirinya, serta menata kepribadian, bersikap bijaksana, berpikir secara logis, rasional, dan ilmiah sehingga dapat berguna dan membantu dirinya menghadapi perkembangan ilmu dan pengetahuan.

Tujuan pendidikan adalah untuk menghantarkan manusia menuju alam kedewasaan yang sempurna lewat proses yang direncanakan dan yang diinginkan baik oleh dirinya maupun oleh masyarakat yang ada di sekelilingnya. Akan tetapi pendidikan di Indonesia dihadapkan oleh beberapa hal di antaranya yaitu masalah pemerataan pendidikan, masalah mutu pendidikan, masalah relevansi dan masalah efisiensi dan efektivitas (Chalijah, 1994:48).

Krisis pendidikan yang melanda bangsa Indonesia saat ini membuat kekhawatiran tersendiri bagi para orang tua dan pihak sekolah yang telah dipercaya sebagai lembaga pendidik. Lemahnya tingkat berpikir siswa menjadi sebuah tantangan besar bagi para pendidik. Oleh karena itu guru dituntut harus mampu merancang dan melaksanakan program pengalaman belajar dengan tepat agar siswa memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna di sini berarti bahwa siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata. Salah satu sistem yang dapat diterapkan yakni siswa belajar dengan "melakukan". Selama proses "melakukan" tersebut mereka akan memahami dengan lebih baik dan menjadi lebih antusias di kelas, khususnya bagi siswa di

jenjang pendidikan sekolah dasar (SD). Hal ini sesuai dengan apa yang dinyatakan Magnesen dalam DePorter (1999:57) bahwa “kita belajar: 90% dari apa yang kita katakan dan kita lakukan”. Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan siswa, bukan dibuat siswa. Pada usia siswa SD (7-12 tahun), merupakan masa dimana siswa belajar dengan hal-hal yang bersifat konkrit, hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Piaget dalam Dahar (1989:152) bahwa “setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual sebagai berikut; (1) Sensori motor (0-2 tahun), (2) Pra-operasional (2-7 tahun), (3) Operasional konkrit (7-11 tahun), 4) Operasional formal (11 tahun ke atas)”.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha tenaga pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Proses belajar dan pembelajaran yang dilaksanakan di SD, saat ini masih berpusat pada guru dan cenderung hanya bergantung terhadap materi yang disediakan oleh buku pelajaran. Selain itu pendekatan dan metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa tidak dapat memahami pelajaran yang dipelajari dikarenakan pembelajaran masih bersifat abstrak bagi mereka.

Pada umumnya pembelajaran di kelas selama ini cenderung monoton dan tidak menarik, sehingga beberapa pelajaran ditakuti dan selalu dianggap sulit oleh siswa, misalnya pelajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA oleh guru cenderung bersifat belajar pasif dengan menggunakan metode ceramah hampir di sebagian besar aktivitas proses belajar mengajarnya di kelas, dan sangat tergantung pada kegiatan yang ditawarkan oleh buku pelajaran IPA yang dimiliki guru dan siswa tanpa memperhatikan sumber lainnya.

Masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPA saat ini, adalah kurang diterapkannya pembelajaran siswa aktif (*active learning*). Guru lebih banyak mengajarkan IPA secara tradisional, yaitu secara informatif dengan metode ceramah, dan pemberian tugas. Pembelajaran IPA dengan metode ini kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi sesamanya, mengeluarkan pendapat. Kegiatan belajar seperti ini lebih bersifat individual. Keberhasilan metode ini sangat bergantung kepada kemampuan siswa untuk mengingat

dan kemampuan improvisasi guru. Terlebih lagi pada materi yang bersifat abstrak, seperti pada materi "Perubahan penampakan bumi dan benda langit" di kelas IV Sekolah Dasar (SD) semester 2, penyampaian materi ini tidak dapat dilakukan dengan metode ceramah dan pemberian tugas saja.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di SD, siswa dibimbing untuk mempelajari IPA secara teoritis dan praktek. Dalam kegiatan praktek sering kali siswa bekerja dalam kelompok-kelompok. Baik kelompok kecil maupun kelompok besar. Tentunya siswa dituntut untuk mampu berinteraksi dengan siswa lain dan mampu bekerja dan belajar dalam kelompok. Berani berpendapat dan menerima pendapat orang lain. Tentunya diperlukan kecakapan sosial yang memadai dalam mempelajari IPA di SD.

Oleh karena itu perlu adanya metode yang bervariasi agar jalannya proses belajar mengajar tidak membosankan, sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan pada akhirnya kualitas pembelajaran semakin meningkat. Penggunaan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan tidak sesuai dengan situasi yang mendukung dan dengan kondisi psikologis siswa.

Pembelajaran IPA didasarkan kepada belajar secara aktif akan lebih menekankan peranan siswa untuk belajar. Guru memegang peranan penting untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan dirinya sebagai siswa aktif. Kemampuan guru dalam menggunakan berbagai metode, model dan media pembelajaran sangat diperlukan.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara diperoleh bahwa: *pertama*, hasil belajar IPA siswa yang diperoleh siswa juga belum memuaskan, hal ini dapat diketahui masih adanya beberapa siswa yang harus melakukan remedial untuk memperoleh nilai bulanan atau nilai semester dari standar yang telah ditetapkan guru dan sekolah. Siswa yang melakukan remedial berkisar 10 – 20% dari jumlah siswa keseluruhan per kelas. *Kedua*, jumlah siswa yang mengikuti pelajaran di tiap kelas biasanya terdiri dari 28 – 40 orang siswa, sehingga kesempatan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, tidak semuanya dapat dipenuhi. Hal ini tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa siswa. *Ketiga*, metode yang

digunakan guru selama ini dalam mengajarkan materi/topik "perubahan penampakan bumi dan benda langit" juga kurang bervariasi, masih dominan menggunakan metode ceramah, pemberian tugas, dan pekerjaan rumah (PR), penggunaan media juga hanya terbatas hanya berupa penggunaan Gambar, hal ini juga masih terjadi pada proses pembelajaran di SD Al-Azhar Medan, sehingga pembelajaran terkesan hanya *teacher center* bukan *student center*, selain itu juga pembelajaran menjadi tidak menyenangkan dan siswa hanya bisa *pasif* mendengarkan, membaca dan menulis semua apa yang dikatakan guru tanpa terlibat langsung dalam pembelajaran. Keempat, kecakapan sosial yang dimiliki siswa masih sangat rendah di antara kemampuan siswa dalam menghargai pendapat orang lain dan bekerjasama di dalam kelompok.

Untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik, salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Nasution, (2008:123) bahwa "dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa, membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan". Hal ini juga sesuai dengan yang dinyatakan Ibrahim (2000:7) bahwa "Model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan penilaian siswa pada belajar dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar."

Pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw dilaksanakan agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara kelompok, sehingga dapat mengakomodir kesempatan yang sama bagi siswa untuk mencapai keberhasilan pada kelas yang siswanya berjumlah banyak. PAKEM dilaksanakan karena pada dasarnya belajar dipandang sebagai proses aktif membangun makna/pemahaman dari informasi dan pengalaman oleh si pembelajar. Di samping itu anak memiliki rasa ingin tahu dan imajinasi sebagai

modal kreatifitas. Pembelajaran memiliki tujuan yang harus dicapai. Apabila siswa memiliki rasa senang terhadap pembelajaran maka perhatian terhadap tugas meningkat dengan demikian hasil belajar meningkat. Dengan meningkatnya hasil belajar maka diharapkan seumur hidup siswa akan senang untuk belajar.

Perlunya penggunaan model pembelajaran yang bervariasi dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran serta ditambah dengan melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) diharapkan akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Perlunya sebuah penelitian tindakan kelas dengan penggunaan metode pengajaran yang bervariasi dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran serta ditambah dengan melaksanakan pembelajaran PAKEM diharapkan akan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Melalui Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan menyenangkan untuk Meningkatkan Hasil belajar IPA siswa dan Kecakapan Sosial Siswa Kelas IV B SD-1 Al-Azhar Medan".

B. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut: (1) Hasil belajar IPA yang kurang memuaskan, (2) metode pembelajaran yang selama ini diterapkan kurang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa siswa; (3) Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran; (4) Guru kurang memahami penerapan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran; (5) Model pembelajaran yang selama ini digunakan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran; (6) Motivasi dan minat siswa dalam proses belajar mengajar yang rendah; (7) Keberanian siswa dalam mengemukakan pendapatnya masih rendah; (8) Kurangnya interaksi antar siswa dalam kegiatan pembelajaran; (9) Kurangnya sikap menghargai pendapat siswa lain; (10) Sikap tanggung jawab siswa terhadap

tugasnya masih rendah; (11) Siswa kurang menguasai materi pelajaran, sehingga tingkat keberhasilan siswa juga rendah; (12) kurangnya kecakapan sosial siswa dalam proses pembelajaran IPA.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan kecakapan sosial siswa kelas IV B SD-1 Al-Azhar Medan T.P. 2008/2009.

Penerapan model pembelajaran kooperatif Jigsaw dilakukan dengan enam tahap pembelajaran yaitu: (1) menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa; (2) menyampaikan informasi atau materi pelajaran; (3) mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar; (4) membimbing kelompok bekerja dan belajar; (5) evaluasi; (6) mengumumkan pengakuan atau penghargaan (Arends, 1997:113). Hasil belajar perubahan penampakan bumi dan benda langit pada pelajaran IPA merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam memahami konsep perubahan penampakan bumi dan benda langit serta perubahan lingkungan, keterkaitan antar konsep dan kemampuan menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan materi tersebut.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa di Kelas IV B SD-1 Al-Azhar Medan?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) dapat meningkatkan kecakapan sosial siswa di Kelas IV B SD-1 Al-Azhar Medan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) di Kelas IV B SD-1 Al-Azhar Medan.
2. Untuk meningkatkan kecakapan sosial siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) di Kelas IV B SD-1 Al-Azhar Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Bagi siswa, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) merupakan salah satu model pembelajaran yang memberi kesempatan memperkaya pengalaman belajarnya. Dengan demikian diharapkan siswa tidak lagi menganut budaya belajar menghafal, dan sekedar menyelesaikan tugas dan pekerjaan rumah yang diberikan guru tetapi berubah menjadi budaya belajar bermakna.
2. Bagi guru, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan selain metode belajar yang sudah dilakukan.
3. Bagi Sekolah/kelembagaan, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) di sekolah diharapkan dapat mengembangkan/meningkatkan kemampuan guru dalam mengatasi masalah-masalah pembelajaran.

