

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dampak positif bidang ilmu pengetahuan bangsa Indonesia pada abad ke-21 ini, memiliki pengaruh besar khususnya dibidang pendidikan adalah menyiapkan generasi muda yang luwes, kreatif, dan proaktif. Generasi muda perlu dibentuk agar terampil dalam memecahkan masalah, bijak dalam membuat keputusan, berpikir kreatif, suka bermusyawarah, dapat mengkomunikasikan gagasannya secara efektif, dan mampu bekerja secara efisien baik secara individu maupun dalam kelompok. Hal ini didasari fakta, bahwa sekedar mengetahui pengetahuan saja terbukti tidak cukup untuk dapat berhasil dalam menghadapi hidup dan kehidupan yang semakin kompleks dan dapat berubah dengan cepat (Warsono dan Hariyanto, 2017:1).

Maftuh (2010), menyatakan untuk dapat menghadapi tantangan pada abad ke-21 seseorang harus memiliki sejumlah keterampilan yakni : (1) *critical thinking and problem solving*, (2) *communicating and collaboration*, (3) *creativity and inovation*, (4) *information literacy*, (5) *media literacy*, (6) *ICT literacy*, (7) *flexibility and adaptability*, (8) *initiative and accountability*, (9) *leadership and responsibility*. Rotherdam & Willingham (2009), mencatat kesuksesan seorang peserta didik tergantung pada kecakapan abad 21, sehingga peserta didik harus belajar untuk memilikinya. *Century Skills* mengidentifikasi kecakapan abad 21 meliputi : berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi. Senada dengan pernyataan-pernyataan sebelumnya, menurut National Education

Association untuk mencapai sukses dan mampu bersaing di masyarakat global, peserta didik harus ahli dan memiliki kecakapan sebagai komunikator, kreator, pemikir kritis, dan kolaborator (Trisdiono, 2013).

Tuntutan abad ke-21 dalam dunia pendidikan memerlukan adanya pergeseran tujuan pendidikan. Yaitu, mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia yang relatif sederhana, statis, dan dapat diramalkan ke arah mempersiapkan peserta didik untuk hidup di dunia yang tidak mudah untuk diramal dan memerlukan kekuatan pikiran serta kreativitas yang tinggi. Kemendikbud merumuskan bahwa paradigma pembelajaran abad 21 menekankan pada kemampuan siswa dalam mencari tahu dari berbagai sumber, merumuskan permasalahan, berpikir analitis dan kerjasama serta berkolaborasi dalam pemecahan masalah (Daryanto dan Karim, 2017:2).

Untuk menjawab tantangan dan harapan tersebut, hanya dapat diwujudkan melalui suatu pendidikan yang memfasilitasi peserta didik untuk dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Kegiatan pembelajaran di sekolah harus merujuk pada 4 karakter belajar abad 21 Menurut Prihadi (2017:333) dirumuskan dalam 4C yakni :

1. *Communication*, artinya pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik harus terjadi komunikasi multi arah. Di mana terjadi komunikasi timbal balik antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan guru, maupun antar sesama peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya dalam proses belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri melalui komunikasi dan pengalaman yang dia alami sendiri. Hal ini sejalan dengan filsafat pembelajaran modern yang dikenal dengan filsafat Konstruktivisme.
2. *Collaboration*, artinya pada proses pembelajaran guru hendaknya menciptakan situasi dimana peserta didik dapat belajar bersama-sama atau berkelompok (team work), sehingga akan tercipta suasana

demokratis dimana peserta didik dapat belajar menghargai perbedaan pendapat, menyadari kesalahan yang ia buat, serta dapat memupuk rasa tanggung jawab dalam mengerjakan tanggung jawab yang diberikan. Selain itu, dalam situasi ini peserta didik akan belajar tentang kerjasama tim, kepemimpinan, ketaatan pada otoritas, dan fleksibilitas dalam lingkungan kerja. Hal ini akan mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi dunia kerja dimasa yang akan datang.

3. *Critical Thinking and Problem Solving*, artinya proses pembelajaran hendaknya membuat peserta didik dapat berpikir kritis dengan menghubungkan pembelajaran dengan masalah-masalah kontekstual yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Kedekatan dengan situasi yang real yang dialami oleh peserta didik ini akan membuat peserta didik menyadari pentingnya pembelajaran tersebut sehingga peserta didik akan menggunakan kemampuan yang diperolehnya untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang dihadapinya.
4. *Creativity and Innovation*, artinya pembelajaran harus menciptakan kondisi di mana peserta didik dapat berkreasi dan berinovasi, bukannya didikte dan diintimidasi oleh guru. Guru hendaknya selalu menjadi fasilitator dalam menampung hasil kreativitas dan inovasi yang dikembangkan oleh peserta didik.

Pada konteks ini, pembelajaran di Sekolah Dasar memiliki tempat yang strategis dan penting dengan merujuk pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan bermasyarakat yang dinamis.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Untuk mencapai maksud dan tujuan pembelajaran itu, bertolak dari pendapat yang dikemukakan oleh Sapriya (2011:48), maka peserta didik perlu dibekali dengan empat dimensi program pendidikan yang komprehensif, meliputi:

(1) Dimensi pengetahuan (*Knowledge*), (2) Dimensi keterampilan (*Skills*), (3)

Dimensi nilai dan sikap (*Values and Attitudes*), dan (4) Dimensi tindakan (*Action*).

Berdasarkan dimensi dan tujuan pembelajaran yang tercantum di atas, maka pembelajaran seharusnya tidak hanya menekankan penguasaan fakta-fakta pada tingkat rendah yang sangat berorientasi pada buku teks. Belajar hendaknya memberdayakan peserta didik sehingga segala potensi kemampuannya baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilannya dapat berkembang. Seluruh kemampuan tersebut dapat terwujud dalam proses pembelajaran dengan melibatkan partisipasi belajar peserta didik secara sepenuhnya. Keterlibatan atau partisipasi peserta didik dalam belajar mengajar merupakan dasar pengembangan dan pelatihan bagi peserta didik untuk berpartisipasi dan bekerja sama dalam kehidupan bermasyarakat.

Pembelajaran di Sekolah Dasar saat ini terkesan terpisah dari kehidupan nyata peserta didik, sehingga dirasakan kurang optimal diserap oleh peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran belum memberikan kesempatan yang memadai kepada peserta didik untuk mengembangkan dimensi keterampilan yang mereka miliki. Padahal menurut Sapriya (2011:12), pembelajaran di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik.

Pendidikan hendaknya menjadikan manusia bersifat lebih demokratis dan peduli dengan segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya, sehingga mampu menjadi *Problem Solving* dari permasalahan yang ada. Selain itu, pendidikan seharusnya membelajarkan seseorang sehingga ia mampu untuk hidup bersama dengan masyarakat (Scotter, 2000).

Dalam kajian filsafat pendidikan, pendidikan diharapkan mampu membentuk manusia yang berkarakter, memiliki kognitif, afektif dan psikomotorik yang baik, sehingga menjadi aktor perubahan sekaligus menjadi *role model* di dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

Sekolah dasar sebagai salah satu jenjang pendidikan dasar, dalam proses pembelajarannya harus lebih diarahkan pada pengembangan kemampuan dasar serta keterampilan berpikir dan pemahaman konsep sebagai dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya dan bekal untuk hidup di era global. Pada dasarnya sejak kanak-kanak manusia sudah memiliki kecenderungan dan kemampuan berpikir kritis. (Ariyani and Wangit, 2016).

Dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara di Indonesia saat ini, berbagai fenomena sosial terjadi, seperti penindasan Hak Azasi Manusia (HAM), produktivitas dan kreativitas Sumber Daya Manusia Indonesia rendah, kemiskinan, pengangguran, ketimpangan sosial, lemahnya layanan sektor publik, korupsi, rendahnya kualitas ketaatan terhadap hukum, lemahnya nasionalisme anak bangsa dan berbagai permasalahan sosial lainnya semakin bermunculan dan frekuensinya cukup tinggi. Sebagian besar fenomena tersebut terjadi akibat dari pola tindak kaum terdidik. Produk pendidikan melahirkan lulusan yang

kehilangan karakter (*lost character*) kemanusiaannya. Peserta didik dan lulusan mengalami anomali-anomali dalam adaptasi terhadap perubahan zaman dan tuntutan globalisasi dunia.

Menurut Soemantri (2001), proses pembelajaran di tingkat persekolahan masih mengandung beberapa kelemahan, yaitu :

1. Kurang memperhatikan perubahan-perubahan dalam tujuan, fungsi dan peran di sekolah, tujuan pembelajaran kurang jelas dan tidak tegas.
2. Posisi, peran dan hubungan fungsional dengan bidang studi lainnya terabaikan. Informasi faktual lebih bertumpu pada buku paket yang out of date dan kurang mendayagunakan sumber-sumber lainnya.
3. Lemahnya transfer informasi konsep ilmu-ilmu sosial output tidak memberikan tambahan daya dan tidak pula mengandung kekuatan.
4. Guru tidak dapat meyakinkan peserta didik untuk belajar lebih begairah dan bersungguh-sungguh. Peserta didik tidak dibelajarkan untuk membangun konseptualisasi yang mandiri.
5. Guru lebih mendominasi peserta didik. Kadang pembelajaran yang rendah, kebutuhan belajar peserta didik tidak terlayani.
6. Belum membiasakan pengalaman nilai-nilai kehidupan demokrasi sosial kemasyarakatan dengan melibatkan peserta didik dan seluruh komunitas sekolah dalam berbagai komunitas sekolah. Dalam pertemuan kelas tidak mengagendakan setting lokal, nasional dan global, khususnya berkaitan dengan struktur sistem sosial dan perilaku kemasyarakatan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal mengenai proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas menunjukkan, keterampilan berpikir kreatif dan keterampilan komunikasi sebagai unsur dimensi keterampilan masih belum dikembangkan secara maksimal. Proses pembelajaran lebih cenderung sebagai proses pengalihan dan penyerapan informasi berupa muatan kurikulum. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih berorientasi pada terselesaikannya materi. Guru mengajarkan materi pelajaran dengan cara membaca buku teks pelajaran.

Berdasarkan telaah awal yang dilakukan, ditemukan beberapa permasalahan yang mendasar pembelajaran di sekolah dasar provinsi Sumatera

Utara, di antaranya: pembelajaran sekolah dasar provinsi Utara masih tradisional, guru masih menggunakan buku teks biasa sebagai bahan ajar, pembelajaran lebih dominan dengan metode ceramah, akibatnya siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Hal di atas dikuatkan dengan hasil wawancara dan observasi di beberapa sekolah dasar Kota Medan, hasil wawancara dirangkum pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Hasil Wawancara dan Observasi Awal di SD Kota Medan

No	Jenis	Hasil yang Diperoleh
1	Siswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran 2. Siswa kurang semangat dalam pembelajaran 3. Hasil belajar siswa rendah 4. Siswa menerima pembelajaran secara pasif
2	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interaksi sesama siswa hampir tidak ada 2. Guru mengajar dominan dengan metode ceramah dan mendikte 3. Guru tidak menggunakan LKS 4. Guru tidak menggunakan media 5. Guru tidak menguasai kelas
3	Daya dukung	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak tersedia perangkat pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran baik kelas rendah maupun kelas tinggi

Berbagai hasil riset yang dilakukan oleh peneliti lain ditemukan Se jauh ini guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, dibandingkan dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif (Gandasari 2019). Pembelajaran masih terpusat kepada guru, siswa lebih cenderung mendengarkan penjelasan searah dari guru (Sugrah 2020). Guru tidak mahir menggunakan model pembelajaran secara bervariasi, hal tersebut juga diakibatkan karena guru tidak memahami variasi model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan dewasa ini (Santayasa, 2007). Selain itu, guru merasa kesulitan menerapkan model pembelajaran tematik,

sekalipun model pembelajaran tematik ini sudah lama didengungkan oleh pemerintah (Saputro, 2015).

Dalam kegiatan evaluasi guru menuntut jawaban peserta didik sama persis seperti yang ia jelaskan. Dengan kata lain, peserta didik tidak diberikan peluang untuk berpikir kreatif dan menyatakan pendapatnya di kelas. Mereka terbiasa hanya mencatat dan mendengarkan penjelasan guru saja. Hal ini sejalan dengan pernyataan Al-Muchtar (2016:59) yang menyatakan bahwa profil peserta didik lebih banyak dalam perilaku belajar menyimak informasi dengan kegiatan guru yang dominan dan guru lebih banyak mengambil posisidi depan kelas yang cenderung menggurui dari pada mengajar peserta didik untuk memikirkan bahan pelajaran. Pola pendidikan di sekolah menyebabkan anak tidak dapat bebas melakukan kegiatan sesuai kehendaknya, sehingga daya kreatif anak menjadi tereduksi. Kurniati (2011:36) menjelaskan bahwa hasil riset menunjukkan kreativitas mulai hilang pada masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Salah satu kajiannya telah mencermati kemampuan individu dalam memunculkan ide orisinal, nilai perbandingan jawaban orisinal dan standar yang dihasilkan.

Pentingnya mengembangkan keterampilan berpikir kreatif pada diri peserta didik dikemukakan oleh Munandar (2009:31), sebagai berikut: Pertama, dengan berkreasi maka orang dapat mewujudkan dirinya. Kedua, sekalipun seseorang memandang bahwa kemampuan berpikir kreatif perlu dikembangkan, namun perhatian terhadap pengembangan kemampuan berpikir kreatif itu belum memadai khususnya dalam pendidikan formal. Ketiga, bersibuk diri secara kreatif tidak hanya bermanfaat tapi juga memberikan kepuasan kepada individu.

Keempat, kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Permasalahan lain yang muncul sebagai bentuk kelemahan dari proses pembelajaran adalah kebiasaan guru yang lebih banyak menggunakan pendekatan “*ekspository*”. Kebanyakan guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan mengharapkan peserta didik duduk, diam, mendengarkan, mencatat dan menghafal serta mengadu peserta didik satu sama lain (Lie, 2012:3). Dominasi guru pada proses pembelajaran, membuat peserta didik lebih banyak pada posisi mendengarkan dan menerima informasi. Hal ini menyebabkan kejenuhan dan sikap pasif pada diri peserta didik mengakibatkan keterampilan komunikasinya menjadi rendah.

Hal ini sejalan dengan observasi yang dilakukan di SD Negeri 067690 Medan kelas V pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021, rendahnya keterampilan komunikasi ini dapat dilihat dari sebagian besar peserta didik tidak memiliki kemampuan berdiskusi di dalam kelas, tidak berani berpendapat, menanggapi, menjawab pertanyaan guru walaupun mereka sudah punya jawabannya, atau bertanya meskipun mereka belum memahami soal atau permasalahan yang dikemukakan oleh guru. Permasalahan ini menyebabkan peserta didik menjadi sulit untuk mendapatkan informasi yang berguna bagi perkembangan dirinya. Selain itu, jika peserta didik tidak mampu mengungkapkan pendapat kepada orang lain secara tidak langsung dapat berpengaruh pada kemampuan daya pikir dan prestasinya.

Widodo (2015:15), menyatakan keterampilan komunikasi merupakan keterampilan yang harus mendapatkan perhatian lebih dari pengajar karena dengan keterampilan ini peserta didik dapat menggali informasi sebanyak-banyaknya dan dapat menyampaikan informasi secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, setiap peserta didik perlu dilatih dan diberikan kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman dan perasaannya secara jelas, efektif dan kreatif. Keterampilan komunikasi dapat terwujud pada kemampuan berbicara, keterampilan bertanya dan mendengarkan orang lain.

Sebagai ujung tombak dalam pendidikan, maka sangatlah penting bagi guru untuk memahami karakteristik materi, peserta didik dan model pembelajaran yang inovatif, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih variatif, inovatif dan konstruktif serta dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Oleh sebab itu guru harus mempunyai strategi untuk memotivasi dan mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Strategi pembelajaran ini harus dengan model pembelajaran yang tepat dan mampu memberikan dampak terhadap dominasi peserta didik yang kreatif, aktif, inovatif, suasana menyenangkan dan mengembangkan keterampilan komunikasi.

Gagasan-gagasan yang diperoleh peserta didik yang bukan dalam bentuk pemecahan yang sempurna dapat diarahkan dengan memberikan bantuan sedikit, yang tidak hanya bantuan melalui penjelasan fakta-fakta saja, akan tetapi juga dalam bentuk penjelasan konsep-konsep ataupun prosedur terkait materi pelajaran yang sedang diajarkan saat itu. Persoalan lain adalah seseorang tidak akan dapat

mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah bila masalah tersebut tidak dimengerti dan dipahami.

Untuk mewujudkan pembelajaran abad 21, guru harus memiliki keterampilan proses yang baik dalam pembelajaran. Keterampilan proses dapat diartikan sebagai keterampilan guru dalam menyajikan pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran berpusat kepada siswa (*student center*), dan merangsang siswa untuk menyelesaikan masalah. Peran guru dalam PBM bukan hanya sebagai sumber belajar, tapi juga sebagai fasilitator. Menurut Abidin, Yunus, Mulyati, dan Yunasah (2017), keterampilan proses merupakan kemampuan siswa untuk mengelola yang didapat dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) yang memberikan kesempatan seluas-luasnya pada siswa untuk mengamati, menggolongkan, menafsirkan, meramalkan, menerapkan, merencanakan penelitian, mengkomunikasikan hasil perolehan tersebut.

Menurut Mulyasa, (2016:70-92) ada 8 (delapan) keterampilan yang harus dimiliki oleh guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, antara lain (1) keterampilan bertanya, (2) memberikan penguatan, (3) mengadakan variasi, (4) menjelaskan, (5) membuka dan menutup pelajaran, (6) membimbing diskusi kelompok kecil, (7) mengelola kelas, dan (8) mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang dipilih adalah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw yang diduga dapat mengatasi permasalahan pembelajaran. Untuk itu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw

dikombinasikan dengan tuntutan kurikulum abad 21 seperti yang dinyatakan oleh Daryanto dan Karim (2017:12), yaitu *critical thinking, communication, collaboration, and creativity*. Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* yang diasumsikan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah suatu pembelajaran yang berpusat pada kemampuan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan kreativitas dan mengembangkan pemecahan masalah dalam proses pembelajarannya (Dewi, 2015:1).

Pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe jigsaw diharapkan dapat menimbulkan minat sekaligus kreativitas dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses maupun hasil belajarnya. Dengan demikian diharapkan prestasi belajar peserta didik menjadi lebih baik. Dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ini peserta didik dituntut aktif sehingga dalam pembelajaran peserta didik mampu mengeluarkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki untuk kreatif memecahkan masalah yang belum mereka temui. Hal ini sejalan dengan pendapat Musfiqon, Nurdyansyah (2015:134) pembelajaran yang baik adalah lebih menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menempatkan guru sebagai fasilitator, pelatih, penasehat dan perantara untuk mendapatkan hasil yang optimal.

Aktif berarti peserta didik banyak melakukan aktivitas selama proses belajar berlangsung, karena dalam pembelajaran kooperatif tipe jigsaw ada

beberapa tahapan yang harus dilalui peserta didik selama proses pembelajaran yang meliputi klarifikasi masalah, pengungkapan pendapat, evaluasi dan pemilihan serta implementasi. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Bertanya pada teman saat diskusi, berani mengemukakan pendapat, dan aktivitas lainnya baik secara mental, fisik, dan sosial sehingga peserta didik dapat menggunakan berbagai cara sesuai dengan daya kreatif mereka untuk memecahkan masalah tersebut.

Peserta didik tidak lagi mengembangkan model dan strategi dalam situasi masalah, melainkan sudah merujuk pada langkah-langkah penyelesaian masalah. Peserta didik membuat model untuk menggambarkan situasi masalah sehingga hasil pemodelan pada level ini disebut sebagai model dari situasi masalah. Peserta didik melakukan representasi masalah kedalam bentuk model penyelesaian masalah. Pada level ini, peserta didik sangat dimungkinkan akan merancang banyak model dan strategi penyelesaian masalah yang berbeda satu sama lain.

Dalam keterpaduan penerapan model pembelajaran berdasarkan Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis 4C (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*) untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah sesuai dengan ide desentralisasi pendidikan yang sedang dikumandangkan saat ini menumbuhkembangkan upaya perbaikan pendidikan. Oleh karena itu pentingnya guru merancang dan menerapkan model pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang baik di dalam sekolah maupun diluar sekolah.

Dengan demikian maka peneliti melihat perlunya melakukan penelitian dan pengembangan Pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis 4c (*critical thinking, communication, collaboration, and creativity*) dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah, dimana kegiatan ini merupakan suatu paket pembelajaran dengan strategi pembelajaran dan pemograman materi pembelajaran bahan ajar dan dikemas dalam bentuk modul yang terintegrasi dengan pembelajaran yang layak digunakan di kelas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah terkait proses keterampilan sosial dan pemecahan masalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw sebagai berikut:

1. Peserta didik mengalami permasalahan pengetahuan awal dan pengetahuan spontan serta bantuan scaffolding dari interaksi sosial oleh guru sehingga peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa rendah.
2. Hasil belajar siswa pada akhir semester, akhir tahun, atau ujian akhir dari pada penilaian yang dilakukan belum tercapai sesuai dengan yang ditetapkan.
3. Guru kurang mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
4. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru selama ini kurang relevan dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran.
5. Pengembangan model belum dilakukan, dimana guru selama ini selalu menggunakan buku paket yang disediakan sekolah.
6. Mengaitkan gagasan model pembelajaran antara keterampilan siswa pada proses pembelajaran dengan keterampilan sosial siswa.

7. Kemampuan pemecahan masalah siswa terkesan masih rendah.
8. Guru belum berupaya secara maksimal memampukan siswa memahami berbagai konsep dan prinsip dan permasalahan dalam pembelajaran.
9. Guru kurang memperhatikan Siswa, dan sering tidak mengaitkan/mengaktifkan pengetahuan yang dimiliki siswa sebelumnya dengan materi baru yang sedang diajarkan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, masalah yang dikaji dalam penelitian ini perlu dibatasi sehingga penelitian ini lebih terarah, efektif, dan efisien serta memudahkan dalam melaksanakan penelitian. Maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan model pembelajaran belum dilakukan, dimana guru selama ini selalu menggunakan buku paket yang disediakan sekolah.
2. Keterampilan sosial siswa selama pembelajaran kooperatif tipe jigsaw masih rendah.
3. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas menunjukkan perlu adanya upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran, berdasarkan uraian di atas maka masalah utama dalam penelitian ini yaitu:

“Bagaimana produk pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* untuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran tematik?”

Berdasarkan latarbelakang di atas, yang menjadi masalah utama dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah tingkat kevalidan produk model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* dalam pembelajaran tematik ?
2. Bagaimanakah tingkat kepraktisan produk model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* dalam pembelajaran tematik?
3. Bagaimanakah produk model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran tematik ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini secara umum adalah mengembangkan sebuah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran tematik.

Tujuan umum tersebut dijabarkan ke dalam beberapa tujuan khusus. Tujuan khusus penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Menguji validitas model model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity,*

2. Menguji kepraktisan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity*,
3. Menguji keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran tematik.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, dapat diperoleh manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam bentuk model pembelajaran yang valid, praktis dan efektif bagi siswa di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil-hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru-guru SD di Provinsi Sumatera Utara khususnya dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran tematik di sekolah dasar.
- b. Produk pengembangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw berbasis *critical thinking, communication, collaboration, and creativity* beserta seluruh perangkat pembelajaran yang terkait diharapkan dapat diterapkan pada pokok bahasan lainnya di dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, serta dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang lainnya sesuai dengan materi di tingkat sekolah dasar.