

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan. Pada dasarnya pendidikan merupakan sebuah interaksi yang terjalin antara guru dengan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Pendidikan yang berlangsung di sekolah diberikan melalui bimbingan, pengajaran dan latihan dalam rangka mengembangkan seluruh potensi peserta didik.

Perkembangan ilmu pengetahuan alam (IPA) telah melaju dengan pesatnya karena selalu berkaitan erat dengan perkembangan teknologi yang memberikan wahana yang memungkinkan perkembangan tersebut. Dalam proses pembelajaran IPA, keaktifan peserta didik merupakan inti dari pola belajar. Hal ini dapat tercermin dari keaktifan peserta didik dalam membaca sendiri, mengaitkan konsep-konsep baru dengan berdiskusi dan menggunakan istilah, konsep dan prinsip baru dari berbagai eksperimen dan observasi.

Pembelajaran IPA sebaiknya merujuk pada upaya pembentukan karakter peserta didik yang kreatif, inovatif, dan inspiratif. Dalam proses pembelajaran di kelas diperlukan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikan sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu pembelajaran IPA di setiap jenjang pendidikan lebih menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung dengan penggunaan dan pengembangan ketrampilan proses dan sikap ilmiah.

Perkembangan model pembelajaran terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Model-model pembelajaran konvensional kini mulai ditinggalkan berganti dengan model yang lebih modern. Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, model pembelajaran yang saat ini banyak mendapat respon adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) (Isjoni,2013:5). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sering digunakan adalah *Jigsaw*. Doymus (dalam Sahin,2010:778) menerangkan bahwa

Jigsaw merupakan model pembelajaran yang fleksibel dan bervariasi. Selain itu, Aronson (dalam Dollard & Mahoney, 2010:3), menyatakan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan model *Jigsaw* menunjukkan peningkatan akademik yang lebih besar daripada siswa yang diajar dengan metode tradisional.

Pembelajaran kooperatif adalah solusi ideal terhadap masalah menyediakan kesempatan berinteraksi secara kooperatif dan tidak dangkal kepada siswa dari latar belakang etnik yang berbeda. Pembelajaran kooperatif pada setiap harinya memberikan kesempatan untuk terjadinya kontak personal yang intens di antara para siswa dengan latar belakang ras berbeda. (Slavin, 2005:102).

Dilihat dari landasan psikologi belajar, pembelajaran kelompok banyak dipengaruhi oleh psikologi belajar kognitif holistik yang menekankan bahwa belajar pada dasarnya adalah proses berpikir. Namun demikian, psikologi humanistik juga mendasari strategi pembelajaran ini. Dalam pembelajaran kelompok, pengembangan kemampuan kognitif harus diimbangi dengan perkembangan pribadi secara utuh melalui kemampuan hubungan interpersonal. (Sanjaya, 2006:240).

Pada model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw*, setiap siswa akan berperan sebagai anggota tim asal dan tim ahli. Slavin (dalam Sahin, 2010:785) mengungkapkan bahwa adanya tim asal dan tim ahli dalam *Jigsaw* akan merangsang kerja sama di antara siswa sehingga efektif untuk memberikan pemahaman terhadap isi/materi pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih baik disamping memiliki efek positif terhadap prestasi akademik.

Faktor yang diduga menentukan keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah adanya kontribusi dari anggota tim ahli, dalam pembelajaran *Jigsaw* setiap siswa adalah seorang ahli yang mempunyai tanggung jawab individual dan kesempatan sukses yang sama dalam pembelajaran. Slavin (2005:10) mengungkapkan bahwa tanggung jawab individual maksudnya adalah bahwa kesuksesan tim bergantung pada pembelajaran individu dari semua anggota tim. Akan tetapi, kenyataan di lapangan ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi. Siswa

yang aktif akan lebih mendominasi diskusi dan cenderung mengontrol jalannya diskusi.

Berangkat dari kelemahan penggunaan model *cooperative learning* tipe *Jigsaw* yang terjadi di kelas itulah maka peneliti mencoba mengembangkan model *cooperative learning* tipe *Jigsaw* berbasis karakter. Model pembelajaran ini cocok dan dapat membentuk karakter bersahabat dan peduli sosial pada diri siswa. Model pembelajaran ini dapat membentuk 2 (dua) karakter di atas karena merupakan pengembangan dari model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* yang dalam kegiatan pembelajarannya melatih untuk saling berbagi diintegrasikan dengan penyampaian nilai-nilai karakter bersahabat dan peduli sosial secara jelas dan terencana.

Kelebihan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* berbasis karakter bangsa yang dikembangkan pada penelitian ini adalah pada perangkat pembelajaran, penyisipan dan evaluasi keberhasilan penanaman nilai-nilai karakter direncanakan secara jelas. Evaluasi peningkatan pengamalan karakter tidak hanya dilaksanakan pada proses pembelajaran, juga pada pasca pembelajaran melalui kartu refleksi nilai karakter.

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu suatu tindakan guru untuk mengembangkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan memperkuat karakter siswa. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbasis Karakter untuk Meningkatkan Pemahaman IPA di SD”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah yang mendasari penulis melakukan penelitian sebagai berikut :

- (1) Pembelajaran di SD yang masih berpusat pada guru, guru hanya menyampaikan IPA sebagai produk dan siswa menghafal informasi faktual.

- (2) Sebagian besar peserta didik menyukai model pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.
- (3) Model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* yang digunakan guru belum mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa serta membentuk karakter bersahabat dan peduli sosial pada siswa karena ada anggota yang hanya membonceng dalam menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi.
- (4) Pendekatan pembelajaran yang digunakan guru belum mengintegrasikan penanaman nilai karakter kerjasama dan bersahabat secara jelas, dan terukur.

1.3 Cakupan Masalah

Untuk mengantisipasi luasnya masalah yang dibahas dan kesalahpahaman maksud, serta demi keefektifan dan keefisienan penelitian, pada penelitian ini masalah yang akan diteliti dibatasi sebagai berikut:

- (1) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* untuk memberikan perubahan pada pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- (2) Nilai karakter bangsa sebagai hasil belajar yang dikembangkan dalam penelitian adalah nilai karakter bersahabat dan peduli sosial
- (3) Pembelajaran tematik merupakan bentuk pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 yang terintegrasi.

1.4 Rumusan Masalah

Bertolak dari latar belakang, identifikasi masalah, dan cakupan masalah, masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- (1) Bagaimanakah model faktual *cooperative learning* tipe *jigsaw* di SD?
- (2) Bagaimanakah desain model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD?
- (3) Bagaimanakah model hipotetik *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD setelah melalui uji validasi?

- (4) Bagaimanakah model final *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD setelah melalui uji terbatas?

1.5 Tujuan Penelitian

Bertolak dari masalah yang diteliti, penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

- (1) Menjelaskan model faktual *cooperative learning* tipe *jigsaw* di SD.
- (2) Menjelaskan desain model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD.
- (3) Menjelaskan model hipotetik *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD setelah melalui uji validasi.
- (4) Menjelaskan model final *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD setelah melalui uji terbatas.

1.6 Manfaat Penelitian

- (1) Terwujudnya pembelajaran model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dengan materi Tema 5 Ekosistem kelas V yang valid untuk meningkatkan karakter bersahabat dan peduli sosial serta hasil belajar kognitif siswa.
- (2) Memberi kemudahan para guru kelas dalam menyusun persiapan dan pembelajaran di kelas.
- (3) Mendorong para guru kelas untuk mengembangkan model pembelajaran yang inovatif.
- (4) Memberi pengalaman pada siswa untuk belajar dalam situasi *learning community* yang menyenangkan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk dimaksudkan untuk memberikan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan. Adapun spesifikasi produk dari pengembangan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter ini diuraikan sebagai berikut :

- (1) Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pengajaran *cooperative learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Pembelajaran *cooperative learning* dilaksanakan melalui proses sharing antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama di antara peserta belajar itu sendiri". Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dan komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru (*multi way traffic communication*).
- (2) Model *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis karakter yang dikembangkan berisikan pembelajaran Tema 5 : Ekosistem, Sub Tema 2: Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem.
- (3) Model *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis karakter yang dikembangkan dilengkapi juga dengan permainan edukatif berupa permainan ular tangga yang disisipi 18 karakter yang terkandung dalam kurikulum 2013.
- (4) Pembelajaran model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter memiliki konstruk di dalamnya yaitu di antaranya:
 - a. Rencana Isi terdiri atas beberapa komponen, yaitu 1) Kompetensi Inti 2) Pemetaan Kompetensi Dasar 3) Indikator Pencapaian Kompetensi 4) Tujuan Pembelajaran
 - b. Implementasi terdiri dari 1) *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw 2) Materi 3) Langkah-langkah pembelajaran
 - c. Evaluasi berisi tentang 1) penilaian 2) uji kompetensi