

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, serta mempunyai akhlak yang mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis. Jika pendidikan dalam sebuah negara itu gagal, maka hampir bisa dipastikan negara tersebut sedikit demi sedikit akan mengalami kemunduran-kemunduran dan akhirnya mengalami kehancuran. Sejalan dengan pendapat Trianto (2012: 1) menyatakan bahwa pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik dapat menghadapi dan memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan.

Ada dua faktor yang harus dipenuhi untuk mencapai pendidikan nasional yaitu faktor dari dalam (intern) dan faktor dari luar (ekstern). Kemauan, minat dan harapan yang timbul dari dalam diri akan senantiasa mendorong siswa untuk terus belajar guna meningkatkan wawasan dan pengetahuannya. Ada juga pihak yang memegang peran penting dalam proses belajar mengajar diantaranya yaitu pendidik (guru). Sekolah membutuhkan fasilitas yang dapat mengembangkan potensi yang ada di dalam diri masing-masing siswanya, sehingga siswa dapat berkembang secara seimbang baik kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Hasil pembelajaran juga akan optimal sesuai dengan apa yang diharapkan.

Guru diharapkan mempunyai kemampuan dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode dan strategi pembelajaran di sekolah dasar benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia dan warga negara yang unggul. Hal ini dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang efektif, dimana guru mampu memegang siswa siswanya untuk aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak menerima pengetahuan dari guru secara pasif, melainkan siswa yang berperan aktif dalam memperoleh dan membangun pengetahuan baru. Dengan seperti itu maka akan meningkatkan prestasi belajar siswa dan paham pada materi yang diajarkan, serta tujuan dalam pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Ada beberapa permasalahan di dalam pendidikan selama ini yang mungkin di anggap mudah yaitu model pembelajaran yang sangat biasa dan kurang menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Endang Widiastuti, S.Pd. selaku Plt. Kepala sekolah SD 3 Prambatan Lor pada tanggal 10 Desember 2018 diperoleh informasi bahwa; 1) guru belum menggunakan model pembelajaran secara maksimal, 2) guru lebih mementingkan menghafal materi dari pada pemahaman, 3) kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk siswa, 4) motivasi siswa untuk belajar kurang bersemangat, dan 5) tidak tersedianya buku model pembelajaran untuk bahan referensi guru dalam mengajar.

Dari hasil observasi di kelas V menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat biasa dan ada yang bermain sendiri, materi yang diajarkan belum kontekstual dengan lingkungan sekitar. Selain observasi, peneliti juga melakukan

wawancara dengan beberapa siswa kelas V yang intinya guru jarang membuat kelompok dalam pembelajaran, serta belum menggunakan media ataupun menyelipkan permainan yang bersifat kreatif dan menyenangkan. Adapun kondisi ideal yang seharusnya tercipta dalam pembelajaran yaitu: 1) terciptanya pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; 2) harus sesuai Kurikulum yang sudah berlaku saat ini; 3) pembelajaran yang bersifat kontekstual sesuai daerah tempat tinggal siswa; dan 4) dapat menumbuhkan rasa ingin tau anak dan anak dapat memahami pelajaran yang disampaikan dengan mudah.

Berdasarkan uraian tersebut peneliti bermaksud akan menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah untuk meningkatkan Hasil Belajar. *Jigsaw* merupakan pembelajaran dimana pelaksanaannya secara berkelompok, masing-masing kelompok memiliki tim ahli. Adapun sintaknya: 1) pada penelitian ini Siswa dibagi atas beberapa kelompok kemudian guru memberikan materi pelajaran kepada siswa dalam bentuk terks yang telah dibagi menjadi beberapa sub bab, 2) Setiap kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya, 3) Setelah mempelajari sub babnya masing-masing salah satu tim ahli berkumpul menjadi satu untuk mendiskusikannya, 4) Setelah itu masing-masing tim ahli kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temannya 5) Langkah terakhir dalam kegiatan ini adalah siswa dikenai tagihan berupa kuis individu.

Dengan menggunakan model *Jigsaw* diharapkan mampu membuat siswa aktif terlibat langsung dalam pembelajaran, menumbuhkan sikap kerja sama,

tanggung jawab, yang bernuansa permainan dan mampu membangun konsep dari sebuah pertanyaan dan jawaban yang dicari dengan berpasangan. Melalui model *jigsaw* berbasis budaya sekolah siswa aktif secara fisik dan juga aktif berdiskusi, menyampaikan pendapat tentang hasil jawaban dari tim ahli dari masing-masing kelompok, agar membuat siswa menjadi tidak jenuh. Karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari teman yang menjadi tim ahli melainkan siswa juga dikenai tagihan berupa kuis individu yang diberikan oleh guru. Maka akan menjadikan siswa termotivasi untuk belajar dan hasil belajarnya pun meningkat.

Model pembelajaran kontekstual akan memperkenalkan siswa tentang pengetahuan yang lebih nyata sesuai dengan keadaan lingkungan yang ada. Pembelajaran yang mengaitkan pengetahuan yang sifatnya kontekstual akan mempermudah peserta didik dalam memperoleh pengetahuan. Hal ini dikarenakan konsep pengetahuan tidak lagi bersifat abstrak melainkan riil.

Penggunaan model *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, ini dibuktikan dengan adanya penelitian yang dilakukan oleh Haryanti Dwy Astuti untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi Melalui Metode Jigsaw Pada Siswa Kelas VII B SMP Negeri 32 Semarang Tahun 2013. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Penerapan metode *jigsaw* pada materi kegiatan ekonomi di kelas VII B SMP Negeri 32 Semarang tahun 2013 melaksanakan proses pembelajaran selain ceramah tanya jawab juga mengarahkan siswa untuk mendiskusikan materi dalam kelompok ahli dan asal kemudian di presentasikan di depan kelas dan penggunaan metode *jigsaw* di perbaiki dengan memanfaatkan media gambar. Posisi guru sebagai motivator

dalam proses belajar mengajar. (2) Terjadi peningkatan kreativitas belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi melalui metode jigsaw di kelas VII B SMP Negeri 32 Semarang tahun 2013. (3) Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi melalui metode jigsaw di kelas VII B SMP Negeri 32 Semarang tahun 2013.

Penelitian senada yang membuktikan bahwa penggunaan model *Jigsaw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa juga dilakukan oleh Muhammad Syahrul Kahar, et al., untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII B SMP N 1 Kota Sorong tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatnya hasil belajar matematika siswa pada siklus ke I mencapai 21 siswa (70%) dengan nilai rata – rata 77,60 sedangkan pada siklus ke II siswa yang tuntas belajarnya mencapai 27 siswa (90%) dan nilai rata – ratanya 83,13. Ini menunjukkan model pembelajaran cooperative learning tipe *Jigsaw* mampu memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar matematika serta pada dasarnya berimplikasi pada perubahan sikap siswa ketika mengikuti proses pembelajaran yang secara langsung memberikan manfaat bagi hasil belajar.

Hasil yang sama lainnya juga dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan Salamah dan Giyat pada tahun 2019 sebagai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS melalui kooperatif model jigsaw. Penelitian ini memberikan hasil penelitian bahwa motivasi mengalami peningkatan dari rata-rata sedang menjadi tinggi pada siklus III yang ditunjukkan oleh jumlah siswa tuntas belajar pada prasiklus sebesar 13,33%, siklus I 43,33%, siklus II 76,66%, dan siklus III

93,33%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif model Jigsaw dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Adapun perbedaan antara ketiga penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah pada penelitian yang dilakukan oleh Haryanti Dwy Astuti ialah fokus pada peningkatan kreativitas dan prestasi belajar pada pelajaran IPS, sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Syahrul Kahar, et al., ialah fokus pada melihat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dan pada penelitian yang dilakukan oleh Salamah dan Giyat lebih memfokuskan pada upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar IPS melalui kooperatif model jigsaw.

Sementara pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, pengembangan model pembelajaran ini terfokus pada pengembangan model *Jigsaw* berbasis Budaya Sekolah dengan produk buku panduan model pembelajaran yang didalamnya berisi (1) sintak pengembangan model Jigsaw berbasis budaya sekolah, (2) materi dan submateri setiap muatan pelajaran tema 8 kelas V, (3) materi pembelajaran di tema 8 kelas V berbasis budaya sekolah, (4) kegiatan pembelajaran siswa dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, (5) lembar kerja siswa (6) kegiatan evaluasi, dan (7) lembar penilaian siswa.

Berdasarkan paparan tersebut, penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis Budaya Sekolah diharapkan dapat lebih menanamkan pemahaman suatu materi kepada siswa sehingga siswa lebih aktif dan kreatif. Maka dalam penelitian ini dapat diambil judul “Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Model

Jigsaw Berbasis Budaya Sekolah pada Siswa Kelas V Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, peneliti memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut:

1. Guru belum menggunakan model pembelajaran secara maksimal
2. Guru lebih mementingkan menghafal materi dari pada pemahaman
3. Kurangnya pembiasaan budaya sekolah terhadap siswa
4. Motivasi siswa untuk belajar kurang bersemangat

1.3 Cakupan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, jelas, sempurna, dan mendalam maka penulis membuat cakupan masalah pada variabelnya. Penelitian ini mencakup masalah yang berkaitan dengan bahan ajar berbasis Budaya Sekolah pada tema “Lingkungan Sahabat Kita” untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Masalah yang diidentifikasi berdasarkan latar belakang dan studi pendahuluan penelitian adalah :

1. Bagaimana desain model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah di kelas V pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”?
2. Bagaimana keefektifan penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah di kelas V pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk :

1. Menghasilkan desain model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah di kelas V pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”.
2. Menemukan keefektifan penerapan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah di kelas V pada tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Pengembangan model pembelajaran berbasis budaya sekolah ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka pentingnya penelitian pengembangan ini adalah :

1. Secara Teoritik

Secara teoritik pengembangan produk ini perlu dilakukan karena untuk mencapai pembelajaran yang bermakna, maka pembelajaran perlu diarahkan pada pembelajaran yang berbasis aktivitas serta sesuai dengan lingkungan sekolahnya. Lingkungan sekolah tentunya sangat berkaitan erat dengan budaya sekolah di daerah tersebut sehingga menjadi pendukung terhadap materi pembelajaran.

2. Secara Praktik

a. Bagi Siswa

- 1) Kegiatan Pembelajaran akan lebih menarik dan berkesan.
- 2) Kreativitas siswa terbangun dengan model *Jigsaw*.

- 3) Siswa mengetahui budaya sekolahnya, dan mengetahui potensi keunggulan sekolahnya.
- 4) Menimbulkan rasa bangga pada diri siswa akan sekolahnya

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai referensi guru untuk menggunakan model *Jigsaw* dalam melaksanakan pembelajaran.
- 2) Sebagai acuan bagi guru untuk terus menggali model-model pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan bagi siswa.
- 3) Mempermudah guru dalam mengeksplorasi materi yang memiliki keterkaitan dengan tema lain yang relevan dengan materi pelajaran

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu program sekolah dalam menggerakkan guru dalam menggunakan model pembelajaran yang menarik dengan basis budaya sekolah, sehingga sekolah memiliki ciri khas di antara sekolah yang lain.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi tentang pengembangan model pembelajaran dengan basis budaya sekolah se-Kabupaten Kudus.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah di kelas V tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita” ini dibuat untuk membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan di tema 8 “Lingkungan Sahabat Kita”. Adapun spesifikasi adalah sebagai berikut:

1.7.1 Model Pembelajaran *Jigsaw* berbasis Budaya Sekolah

Ada beberapa komponen model *Jigsaw* yang akan dikembangkan atau ditambah. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan. Selanjutnya juga dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran yang akan mendukung model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah di kelas V Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita subtema 1. Adapun perangkat pembelajaran ini meliputi silabus, RPP, materi ajar, media pembelajaran, LKS, dan lembar penilaian berbasis budaya sekolah. Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini dikaitkan dengan budaya sekolah.

Pengaitan budaya sekolah ke dalam materi pembelajaran yang dikembangkan bertujuan agar materi yang diberikan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Selain itu pengaitan budaya sekolah ke dalam materi, dimaksudkan juga agar siswa mampu membiasakan budaya sekolah yang diterapkan di sekolah. Adapun materi Budaya sekolah dalam penelitian ini adalah yaitu : 1) Kebersihan lingkungan sekolah, 2) Doa Bersama Sebelum Pelajaran dimulai (Membaca Asmaul Husna), 3) Melakukan Literasi, 4) Melaksanakan ibadah (shalat dhuha di jam istirahat), 5) Melakukan shalat berjamaah pada saat Dzuhur.

Beberapa unsur penting yang harus ada dalam suatu model pembelajaran yaitu:

1. **Sintak**, sintak pengembangan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah dalam penelitian ini adalah: 1) guru menyampaikan informasi tujuan pembelajaran berbasis budaya sekolah dengan memutar video; 2) guru

membentuk kelompok diskusi berjumlah 3-4 siswa (menyesuaikan jumlah siswa dalam satu kelas), dan dengan sistem sesuai nomor yang sama; 3) Setiap kelompok membaca sub bab yang ditugaskan dan bertanggung jawab untuk mempelajarinya, 4) Setelah mempelajari sub babnya masing-masing salah satu tim ahli berkumpul menjadi satu untuk mendiskusikannya, 5) Setelah itu masing-masing tim ahli kembali kekelompoknya bertugas mengajar teman-temannya. 6) Langkah terakhir dalam kegiatan ini adalah siswa dikenai tagihan berupa kuis individu dengan kartu pintar.

2. **Sistem sosial**, yaitu peran peserta didik dan guru, serta norma yang diperlukan;
3. **Prinsip reaksi**, yaitu memberikan gambaran kepada guru tentang cara memandang dan merespon apa yang dilakukan peserta didik
4. **Sistem pendukung**, yaitu kondisi atau syarat yang diperlukan untuk terlaksananya suatu model, seperti setting kelas, sistem instruksional; dan
5. **Dampak instruksional dan dampak pengiring**, dampak instruksional adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan. Sedangkan dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para pelajar tanpa arahan langsung dari guru.

1.7.2 Panduan Model Pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah

Produk dari pengembangan model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah adalah sebuah buku panduan mengajar menggunakan model *Jigsaw*

berbasis budaya sekolah, yaitu sebagai berikut: 1) Cover, berisi sampul bagian depan dan belakang, bagian depan di beri gambar budaya sekolah yang menarik dan diberi judul Pengajaran dan Pembelajaran dengan Model *Jigsaw* berbasis budaya sekolah kelas V Tema 8 Subtema 1. Sedangkan bagian dalam berisi kata pengantar, 2) daftar isi, 3) konsep model pembelajaran *Jigsaw* berbasis budaya sekolah, 4) materi dan submateri tiap muatan pelajaran yang sudah disisipi budaya sekolah, 5) soal-soal pengayaan di setiap muatan pelajarannya, dan 6) perangkat pembelajaran (silabus, RPP, materi, LKS, dan penilaian berbasis budaya sekolah).

