

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berjalanya pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan dengan seiringnya perkembangan jaman dan teknologi masa depan yaitu tantangan abad 21. Banyak perubahan di beberapa tahun terakhir yaitu perubahan kurikulum KTSP 2006 menjadi kurikulum 2013. Kurikulum 2013 berorientasi pada lahirnya generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif dan inovatif serta berkarakter. Dengan kreativitas, anak-anak bangsa mampu berinovasi secara produktif untuk menjawab tantangan masa depan yang semakin rumit dan kompleks (Mulyasa,2014:39). Inti dari proses pendidikan adalah belajar mengajar adalah proses interaksi antara peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam bertingkah laku dari hasil latihan dan pengalaman. Mengajar adalah kegiatan memberi pelajaran kepada siswa yang dilakukan oleh guru. Aspek dalam pembelajaran yang perlu diajarkan kepada peserta didik yaitu aspek kognitif (berfikir), afektif (sikap) dan psikomotorik (pengetahuan). Salah satu bagian dari aspek kognitif yaitu pengetahuan yang perlu disampaikan oleh guru adalah pengetahuan IPA. Pentingnya pendidikan IPA karena ilmu pengetahuan alam dapat memasuki seluruh segi kehidupan manusia dari yang paling sederhana dalam kehidupan sehari-hari samapi kepada yang kompleks. Namun dalam kenyataannya, pelajaran IPA menurut peserta didik masih sulit, sehingga perlu adanya dorongan dari guru.

Pembelajaran IPA adalah upaya membentuk karakter peserta didik yang kreatif, inovatif dan inspiratif. Dalam proses pembelajaran perlu dikembangkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta berkomunikasi sebagai aspek penting dalam kecakapan hidup. Oleh karena itu, pembelajaran sains pada setiap jenjang pendidikan lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung dengan penggunaan dan pengembangan keterampilan 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,2015:102).

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 keefektivan 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 (2015:10) 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.

Pemilihan pengembangan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* Berbasis Karakter ini berdasarkan beberapa jurnal terdahulu Jaelani (2019) Hasil dari penelitian ini adalah kemampuan komunikasi matematika peserta didik yang dikenai model pembelajaran kooperatif Tipe *Jigsaw* lebih baik dari pada kemampuan komunikasi matematika peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional. Hal yang sama juga oleh Rochani (2019) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada model pembelajaran matematika tipe *jigsaw*, pendekatan kontekstual, dan pembelajaran ekspositori berbantuan alat peraga. Murwatiningsih (2019) juga menyatakan Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran yang menggunakan model kooperatif Tipe *Jigsaw* bervisi SETS meningkat.

Fransisco Adam (2017) Hasil belajar tersebut berupa hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Hasil belajar afektif mencakup kemampuan menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasikan, dan memberi karakter. Hasil belajar psikomotorik mencakup imitasi, manipulasi, presisi, dan artikulasi. Ketiga aspek hasil belajar tersebut mengalami peningkatan yang baik. Ningrum Dwi Jayanti (2022) Hasil belajar meningkat setelah menggunakan buku sesuai model pembelajaran *jigsaw* berbasis budaya sekolah. Ini menunjukkan bahwa produk tersebut valid. Eliseri Mastati (2021) Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan model pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* di kelas X SMA Negeri 1 Padangsidimpuan.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, maka diperlukan tindakan guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dan memperkuat karakter siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbasis Karakter untuk Pemahaman IPA di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Gabus”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- (1) Pembelajaran di Sekolah Dasar Kecamatan Gabus 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 menyelesaikan tugas-tugas dan masih 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 permasalahan yang dibahas serta demi efektivitas dan efisiensi penelitian, maka dalam penelitian ini permasalahan yang akan diteliti dibatasi sebagai berikut:

- a) Pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Jigsaw* untuk memberikan perubahan pada pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b) Nilai karakter bangsa sebagai hasil belajar yang dikembangkan dalam

penelitian adalah nilai karakter bersahabat dan peduli sosial

- c) 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) Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter di SD Kecamatan Gabus?
- 2) Bagaimanakah desain model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter di SD Kecamatan Gabus?
- 3) Bagaimanakah kelayakan desain model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter di SD Kecamatan Gabus
- 4) Bagaimanakah efektifitas model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD Kecamatan Gabus setelah melalui uji terbatas?

1.5 Tujuan Penelitian

Bertolak dari masalah yang diteliti, penelitian ini bertujuan untuk dapat menganalisis beberapa hal sebagai berikut:

- 1) Menganalisis kebutuhan pengembangan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter di SD Kecamatan Gabus.
- 2) Menganalisis desain model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter di SD Kecamatan Gabus.
- 3) Menganalisis kelayakan desain model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter di SD Kecamatan Gabus
- 4) Menganalisis efektifitas model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dapat meningkatkan pemahaman IPA di SD Kecamatan Gabus setelah melalui uji terbatas.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka manfaat penelitian yang ingin di dapat diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangsih secara teoritis untuk memperkuat teori tentang penggunaan model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter, sehingga dalam kaidah keilmuan dapat mengemukakan adanya model pembelajaran sebagai bagian dari pendukung keberhasilan belajar.

2. Manfaat Praktis

- 1) Terwujudnya pembelajaran model *cooperative learning* tipe *jigsaw* berbasis karakter dengan materi Tema 8 Sub Tema 1 Menjelaskan tentang Rotasi dan Revolusi Bumi serta terjadinya Gerhana Bulan dan Gerhana Matahari pada siswa kelas VI 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
2. *Cooperative learning* dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Pembelajaran *cooperative learning* dilaksanakan

Sharing antar 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 comunicattion*).

3. Model *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis karakter yang dikembangkan berisikan pembelajaran Tema 8 : Bumiku, Sub Tema 1: Perbedaan waktu dan pengaruhnya.
4. Model *cooperative learning* tipe jigsaw berbasis karakter yang dikembangkan dilengkapi juga dengan permainan edukatif berupa permainan ular tangga yang disisipi 5 karakter yang terkandung dalam kurikulum 2013.
5. 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.