

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Upaya peningkatan mutu pendidikan dimasa yang akan datang akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran di sekolah dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis.

Pendidikan Nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi manusia yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem Pendidikan Nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) suatu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Sebagaimana karakteristik pelajaran IPS

ditekankan pada dimensi watak, karakter, sikap dan potensi lain yang sifatnya afektif.

Mata pelajaran IPS punya peran yang sangat penting dalam pembentukan sikap yang bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan alam sekitar. Namun disisi lain penggunaan model pembelajaran konvensional masih digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD di Kecamatan Ngadirojo. Pembelajaran dengan model konvensional ini menyebabkan peserta didik bersikap pasif, pelajaran IPS hanya menjadi pelajaran hafalan yang membosankan, dan mengakibatkan motivasi peserta didik dalam belajar IPS sangat rendah, hal ini dapat diketahui dengan rendahnya prestasi belajar peserta didik. Salah satu penyebab rendahnya prestasi mata pelajaran IPS karena karakter mata pelajarannya sebagian besar berupa konsep-konsep dan teori, dalam proses pembelajaran peserta didik dipaksa untuk menghafal konsep tersebut. Guru dalam pembelajaran masih berbentuk informasi atau ceramah saja yang kegiatannya didominasi oleh guru (*teacher centered*) sehingga kurang melibatkan emosional peserta didik.

Menurut Sugiyanto (2010: 37) pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan pembelajaran kooperatif, interaksi yang terjadi di dalam kelompok dapat melatih siswa untuk menerima dan menghargai pendapat dari teman.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah suatu pembelajaran yang memposisikan peserta didik belajar secara kelompok dan

saling bertukar gagasan untuk mencapai tujuan atau keberhasilan kelompoknya. Keberhasilan belajar dicapai dengan cara berinteraksi dan ketergantungan antara anggota kelompoknya. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran melalui penggunaan kelompok kecil peserta didik untuk bekerja memaksimalkan kondisi belajar sehingga tercapai tujuan belajar.

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan strategi yang menarik untuk mengefektifkan kerja kelompok, sehingga pembelajaran dibangun dengan basis kelompok kecil dengan prinsip saling asah, asih, dan asuh antar teman sebaya dalam kelompok. Guru sebagai fasilitator dan dinamisator bagi kelompok kerja selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan *Numbered Heads Together* menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, maka guru dapat menerapkan prinsip pembelajaran yang dilakukan dengan bermain (belajar sambil bermain dan bermain dalam belajar).

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 dikembangkan berbagai Model Pembelajaran kooperatif yang berorientasi pada peserta didik, keaktifan peserta didik melalui diskusi kelompok akan membentuk karakter, watak dan kepribadiannya. Dengan pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk bekerja sama, saling menghargai dan menghormati serta cepat tanggap dan mudah beradaptasi untuk menyesuaikan lingkungan.

Meskipun model pembelajaran kooperatif telah dikenalkan kepada para guru melalui penataran maupun pertemuan Kelompok Kerja Guru (KKG) namun masih banyak guru belum melaksanakan dalam pembelajaran IPS, padahal bila

dicermati model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* dapat menunjang secara cepat tercapainya kompetensi dalam pelajaran IPS.

Faktor lain yang mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi pembelajaran IPS antara lain motivasi belajar, motivasi merupakan penggerak pada diri peserta didik untuk selalu berprestasi, peserta didik yang bermotivasi tinggi akan berusaha secara maksimal untuk mencapai prestasi belajar sedangkan yang bermotivasi rendah cenderung malas belajar dan kurang peduli terhadap prestasi belajarnya.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar IPS dipengaruhi oleh ketepatan dalam penerapan model pembelajaran dan motivasi belajar. Peneliti menduga bahwa model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* yang disertai motivasi belajar yang tinggi akan dapat meningkatkan prestasi belajar IPS. Peneliti akan melakukan penelitian apakah model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* berpengaruh terhadap prestasi belajar IPS ditinjau dari motivasi belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Guru dalam melaksanakan pembelajaran mata pelajaran IPS masih menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga kurang menarik dan cenderung membosankan.

2. Guru masih belum dapat menggunakan model pembelajaran dengan baik dan kurang bervariasi dalam proses mengajar.
3. Prestasi belajar siswa dilihat dari motivasi belajar masih rendah.
4. Rendahnya motivasi siswa untuk belajar mata pelajaran IPS.
5. Guru kurang menguasai strategi/model-model pembelajaran menarik dan variatif.
6. Rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
7. Peserta didik masih banyak yang kurang berani mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung.
8. Banyak peserta didik kurang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan guru.
9. Peserta didik kurang berani dalam mempresentasikan hasil kerja baik secara individu maupun kelompok.
10. Guru tidak mampu dalam membuat perencanaan pembelajaran khususnya model pembelajaran bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar hasil yang diperoleh dalam penelitian sesuai dengan tujuan, perlu adanya pembatasan masalah yang diteliti. Masalah yang terlalu luas dan tidak terfokus akan menyulitkan pemecahannya. Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dibatasi pada:

1. Pengaruh penerapan model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* terhadap prestasi belajar IPS.
2. Pengaruh motivasi belajar tinggi dan rendah terhadap prestasi belajar IPS.

3. Interaksi pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas perlu dirumuskan permasalahannya agar tujuan penelitian jelas dan terarah. Rumusan tersebut sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* dengan *Numbered Heads Together* terhadap prestasi belajar IPS di SD Kec.Ngadirojo?
2. Apakah terdapat pengaruh antara peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dengan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar IPS di SD Kec.Ngadirojo?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS di SD Kec.Ngadirojo?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui lebih jelas tentang:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Jigsaw* dengan *Numbered Heads Together* terhadap prestasi belajar IPS.
2. Untuk mengetahui pengaruh antara peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi dan motivasi belajar rendah terhadap prestasi belajar IPS.

3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara model pembelajaran *Jigsaw* dan *Numbered Heads Together* dengan motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPS.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis bagi sekolah, guru dan siswa
 - a. Sebagai masukan bagi guru IPS khususnya guru SD untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif.
 - b. Sebagai bahan kajian bagi penentu kebijakan dalam mengevaluasi dan mengembangkan kurikulum di sekolah.
 - c. Memberi masukan kepada peneliti lain yang berminat dalam bidang ini untuk membuat kajian dalam penelitian yang lebih mendalam.
2. Manfaat Teoritis
 - a. Meningkatkan wawasan pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).
 - b. Memberi masukan bagi guru dalam memilih model pembelajaran.
 - c. Untuk memprediksi pengaruh model pembelajaran terhadap prestasi peserta didik.