

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar bukan hanya sekedar bersifat hubungan mekanistik, yang melihat bahwa belajar sebagai hasil hubungan stimulus dan respon. Belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti tentang sesuatu. Usaha untuk mengerti tentang sesuatu tersebut dilakukan secara aktif oleh pembelajar. Keaktifan tersebut dapat berupa berperan aktif dalam diskusi.

Hal tersebut di atas sesuai dengan tujuan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar, menurut Mulyasa (2007) dalam Ruminiati adalah untuk menjadikan siswa:

1. mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
 2. mau berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan, dan
 3. bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik.
- Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai moral dan norma tetap

ditanamkan pada siswa sejak usia dini, karena jika siswa sudah memiliki nilai moral yang baik, maka tujuan untuk membentuk warga negara yang baik akan mudah diwujudkan.

Seseorang dikatakan berhasil dalam sebuah pembelajaran bukan hanya diukur dari segi keberhasilan kognitifnya saja, tetapi masih ada beberapa faktor yang menjadi fokus keberhasilan belajar siswa. Sikap dan partisipasi siswa pun mendukung hasil belajar yang maksimal bagi peserta didik.

Memperhatikan konsep belajar di atas dapat diketahui bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan sebuah model pembelajaran yang sesuai. Dalam hal ini, mata pelajaran PKn merupakan pelajaran yang sangat krusial yang memiliki berbagai nilai yang sangat penting dalam kehidupan. Hal ini sesuai dengan Depdiknas (2005) yang menyatakan bahwa,

“Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio-kultural, bahasa, usia, suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang dilandasi oleh Pancasila dan UUD 1945”.

Untuk mencapai tujuan ini peranan guru sangat menentukan. Menurut Sanjaya (2006),

”Peran guru adalah sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan evaluator”. Sebagai motivator guru harus mampu membangkitkan motivasi siswa agar aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berhasil dengan baik”

Peneliti mengutip pengertian belajar dalam buku Hakim (2009) bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuan. Berdasarkan penjelasan tentang belajar di atas, seorang siswa dapat dikatakan belajar jika memiliki hasil yang tampak baik secara kualitas dan kuantitas. Kualitas ditunjukkan oleh sikap yang dimiliki oleh siswa dan secara kuantitas hal ini dapat terlihat dari hasil belajar berupa kognitif siswa.

Menurut pengamatan peneliti, di kelas VA SDN 7 Metro Pusat terdapat kesenjangan yang terjadi. Yaitu siswa yang kurang *respect* terhadap pelajaran PKn sehingga menimbulkan keadaan kelas yang kurang kondusif. Selain itu, keadaan siswa yang kurang kritis dan kreatif menjadi kendala utama untuk mencapai tujuan pembelajaran PKn yang telah dipaparkan di atas. Selain itu, minat siswa dalam pembelajaran PKn dipandang rendah serta kurang tertanamnya rasa tanggung jawab terhadap setiap tugas yang diberikan oleh guru.

Partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas pun dipandang kurang. Hal ini terbukti jika guru memerintahkan siswa untuk maju melakukan sesuatu, maka, tidak satu pun siswa yang berpartisipasi untuk melakukan perintah guru. Dan yang menjadi kendala dalam pembelajaran pula adalah sikap komunikatif yang seharusnya dimiliki oleh siswa sebagai media untuk bertukar pikiran/ pendapat pun masih kurang.

Memperhatikan fenomena yang ada, jika tidak segera diatasi akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang mencapai KKM yang telah ditetapkan, yaitu 65.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah dengan melakukan inovasi tentang cara/ model pembelajaran yang selama ini menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja tanpa ada variasi model pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Suasana belajar mengajar yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Situasi belajar yang diharapkan di sini adalah siswa yang lebih banyak berperan (kreatif) dan dapat bersifat kritis terhadap fenomena yang sedang dihadapi.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan pada semester 1 di SDN 7 Metro Pusat bahwa dalam pembelajaran PKn peneliti selama ini lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Metode yang digunakan dalam pembelajaran ini tidak dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Hal ini tampak dari perilaku siswa yang cenderung hanya mendengar dan mencatat pelajaran

yang diberikan guru. Siswa tidak mau bertanya apalagi mengemukakan pendapat tentang materi.

Berdasarkan data sekunder yang diperoleh dari siswa kelas VA, menyatakan bahwa hasil belajar siswa rata-rata masih rendah dengan nilai dibawah KKM (65). Yaitu dari 26 siswa terdapat 5 orang (19.23%) yang memiliki nilai di atas KKM dan 5 orang nilai tepat pada KKM (19.23%), dan 16 orang yang dibawah KKM (61.54%).

Berdasarkan masalah yang dihadapi pada SDN 7 metro Pusat khususnya kelas VA, peneliti mengkaji beberapa sumber untuk memilih model belajar yang tepat. Peneliti mengamati hasil penelitian yang dilakukan oleh Setya Dwi Rahayu yang menggunakan model Jigsaw dalam pembelajaran PKn dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Jigsaw dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pisang III Kecamatan Patianrowo Kabupaten Nganjuk.

Selain mengacu pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahayu, peneliti pun mengkaji beberapa teori yang memaparkan kelebihan *cooperative learning* tipe jigsaw. Menurut Ibrahim dkk (2000) menyatakan bahwa belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa. Siswa belajar lebih banyak dari teman mereka dalam belajar kooperatif dari pada dari guru. Sedangkan Ratumanan (2002) menyatakan bahwa interaksi yang terjadi dalam belajar kooperatif dapat

memacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa.

Selain itu, menurut Kardi & Nur (2000) belajar kooperatif sangat efektif untuk memperbaiki hubungan antar suku dan etnis dalam kelas multibudaya dan memperbaiki hubungan antara siswa normal dan siswa penyandang cacat.

Cooperative learning tipe jigsaw menurut Lie (1994) didesain untuk meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajarannya sendiri dan juga pembelajaran orang lain. Siswa tidak hanya mempelajari materi yang diberikan, tetapi mereka juga harus siap memberikan dan mengajarkan materi tersebut pada anggota kelompoknya yang lain. Dengan demikian, “siswa saling tergantung satu dengan yang lain dan harus bekerja sama secara kooperatif untuk mempelajari materi yang ditugaskan”

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Rahayu dan beberapa teori di atas, peneliti tergugah untuk menggunakan model yang sama dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotor. Peneliti akan menggunakan *cooprative learning* tipe jigsaw dalam penelitian ini.

.Ada pun judul yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah: ” Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas VA SD Negeri 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/ 2013”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa kurang *respect* terhadap pelajaran PKn sehingga menimbulkan keadaan kelas yang kurang kondusif
2. Keadaan siswa yang kurang kritis dan kreatif dalam proses pembelajaran
3. Siswa kurang komunikatif
4. Kurang tertanamnya rasa tanggung jawab terhadap setiap tugas
5. Partisipasi siswa dalam pembelajaran di kelas pun dipandang kurang.
6. Minat siswa dalam pembelajaran PKn dipandang rendah
7. Pembelajaran PKn lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditetapkan dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw, maka dapat dirumuskan masalah: "Bagaimana penerapan model *cooperative learning* tipe Jigsaw dapat meningkatkan hasil PKn pada Siswa kelas VA SDN 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/ 2013?"

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah "untuk mengetahui penerapan model *cooperative learning* tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar PKn pada siswa kelas VA SD Negeri 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/ 2013"

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan di atas, maka peneliti mengharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- a. Meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- c. Memupuk pribadi siswa aktif dan kreatif
- d. Memupuk tanggung jawab individu maupun kelompok

2. Bagi Guru

- a. Mengembangkan kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran yang bermutu.
- b. Melatih guru agar lebih cermat dalam memperhatikan kesulitan belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di SD Negeri 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2012/ 2013.